№ 10 (106)
октябрь 2008 год

Издается с января 2000 года
Выходит раз в месяц
В розницу цена свободная

виртуальные радости

ISSN 1992-7835
9 771992 783004 08010
http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com



НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

Привет, читатель. Если в самый сезон массового выхода игровых хитов ты открыл нашу газету, значит либо в твоем доме пропал свет, либо тебя срочно нужно просвещать о событиях виртуального мира. Призвание нашей газеты именно в этом! Итак, сегодня мы расскажем про симулятор всего живого Spore, дополнение Crysis Warhead, возрожденную из пепла аркаду Bionic Commando, к имени которой добавилось слово "Rearmed", претендующий на стопроцентную отшлифованность программного кода экшен Mercenaries 2: World in Flames и русский ответ Fallout 3, ролевую игру "Санитары подземелий 2: Охота за черным квадратом". Обладателям приставок мы расскажем про сетевой файтинг Soul Calibur IV и стелс-экшн Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, который закончит историю бравого Солида Снейка, но вряд ли станет последним в сериале.

Традиционно у нас заготовлена куча новостей, касающихся компьютерных игр, фильмов и книг, а к ним в придачу репортаж с фестеваля аниме "Хиган 2008". Кроме этого вы найдете в газете рецензии фильмов ("Вавилон нашей эпохи", "Зеркала", "Смертельная гонка" и другие), прохождение адвенчуры Alone in the Dark, рассказ о старой, не очень доброй, но весьма качественной игре Street Fighter и много других интересных рубрик.

ДАЙДЖЕСТ

Mirror's Edge требует...

...как оказалось, не так уж и много от компьютеров игроков. Сами посудите — ну процессор Pentium 4 2.4 Ггц или Athlon 64 2800+, ну 1 Гб оперативной памяти, ну видеокарта с 256 Мб видеопамяти — ну разве ж это так много для столь красивой и, наверное, захватывающей паркурной игрушки? Правда, оговоримся, что это — лишь минимальные системные требования Mirror's Edge. А вот рекомендуемые запросы игры к машинам пока не названы, впрочем, и до релиза остается еще достаточно много времени — вполне возможно, что PC-версия Mirror's Edge появится в продаже лишь в начале 2009 г. Думается, до тех пор информацию о рекомендуемых системных требованиях игры разработчики уже обнародуют.

Gears of War 2 не появится на PC?

Клифф Блежински в прошлом месяце взял и разбил сердца десятков, если не сотен PC-геймеров вестью о том, что Epic Games не собирается делать PC-версию Gears of War 2. Правда, полностью возможность появления сиквела на компьютерах эта новость не отменяет. Вдруг почетные обязанности по портированию игры с Xbox 360 на PC просто переданы другой студии? А может быть, это пугающее известие — и вовсе хитрый маркетинговый ход "эпиков" с целью заставить играющий люд раскупить побольше версий Gears of War 2 для Xbox 360 (мол, на PC все равно не будет, так чего ждать, спрашивается?). Однако зерно сомнения в сердцах PC-игроков теперь уже все равно посеяно.



Left 4 Dead без кат-сцен

Так видится, что внутриигровые ролики в игре Left 4 Dead (PC и Xbox 360) нам не светят — по крайней мере, Valve не планирует включать кат-сцены в проект. Максимум, чего можно ожидать — это видеозаставка перед началом игры и небольшие ролики между миссиями. Сюжет же разработчики будут скармливать нам с помощью диалогов, коих в игре уже насчитывается восемь тысяч строк. Хотя какой, к черту, сюжет? Дайте нам стволы помощнее да толпу зомби прямо по курсу — вот и все, чего мы хотим от Left 4 Dead.

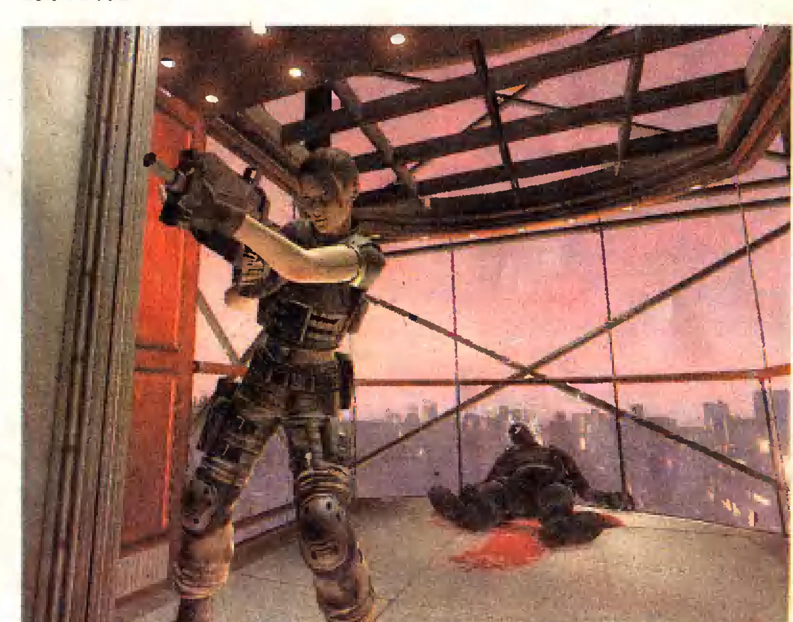
У вселенной Fallout все еще впереди

Грядущий Fallout 3 не будет последней игрой в своей линейке. Дело в том, что Electronic Arts вполне серьезно подумывает выпускать по новому "фоллауту" ежегодно, превратив серию в очередную дойную корову вроде FIFA или Need for Speed. А фанаты, коих у игры немерено, разумеется, будут покупать эпизод за эпизодом, исправно пополняя карманы игроделов и попутная ругая на чем свет стоит жадных разработчиков, превративших культовую серию в очередной коммерческий сериал.

Впрочем, обо всем этом у нас голова будет болеть в следующем году, пока же давайте обратим внимание на более насущные новости, касающиеся игры Fallout 3, которая готовится к выходу на PC, PS3 и Xbox 360 уже 28 октября. Своими последними новостями Bethesda огорчила любителей моддинга — к выходу игры разработчики никак не успеют выпустить инструментарий, необходимый для создания пользовательских дополнений. Однако это не повод вешать нос, ведь в недалеком будущем планируется зарелизить дополнительный контент для Fallout 3, украшенный новыми сюжетными развилками. Дополнение должно удлинить время прохождения еще на несколько часов. Вполне возможно, что к релизу аддона Bethesda все-таки раскошелится и на инструментарий для моддинга.



Left 4 Dead



F.E.A.R. 2: Project Origin



Mirror's Edge

Project Origin — теперь F.E.A.R. 2

То, что мы раньше ожидали увидеть в продаже под названием Project Origin, в итоге появится в магазинах под более длинным, но и более логичным имечком — F.E.A.R. 2: Project Origin. В свое время разработчики из Monolith не смогли по-хорошему договориться с издателями из Sierra, и в результате сиквел отличного шутера F.E.A.R. получил название Project Origin. Однако не так давно права на игровой лейбл F.E.A.R. перешли к издательству Activision Blizzard, которое с радостью пошло навстречу пожеланиям разработчиков, согласившись продать "Монолиту" права на использование названия игровой линейки. Так что теперь все так, как и должно быть — справедливость восторжествовала. F.E.A.R. 2 доберется до полок игровых магазинов 10 февраля 2009 г., игра намерена почтить своим присутствием PC, PS3 и Xbox 360.

1С будет издавать игры EA

Прошлый месяц принес вести о договоренности, заключенной между издательствами 1С и Electronic Arts, по которой 1С станет издателем игр от EA в России и странах СНГ. При этом щедрый российский издатель намеревается выпустить часть игровых хитов в джевел-упаковке. К примеру, локализации Crysis Warhead, NHL 09 и Red Alert 3 попадут на полки магазинов именно в джевелах.

EA, Take-Two, акции и GTA 4

Грозные завоеватели из Electronic Arts наконец-то сняли осаду с маленького, но гордого издательства Take-Two. Любопытно, что, как только EA с позором отступилась, акции Take-Two сразу подешевели на 30%. И теперь за одну акцию издательства дают 15.45 долларов, в то время как щедрая Electronic Arts предлагала в свое время 25.75 американских рублей за ту же одну акцию. Но тут уж дело принципа — как известно, свободу не купишь и не продашь.

Довольная своей победой Take-Two на радостях поделилась с общественностью системными требованиями игрушки GTA 4, которая готовится к релизу 18 ноября этого года. Как оказалось, для комфортной игры в PC-версию последней на данный момент GTA нам понадобится двуядерный процессор Intel Pentium D или лучше, 2 Гб оперативной памяти, 18 Гб места на жестком диске и видеокарта с 512 Мб памяти, совместимая с Direct X 3D 10 или Direct X 3D 9. Вполне серьезные требования.

Нововведения Football Manager 2009

Как выяснилось, игра Football Manager 2009 готовится удивить по-



GTA 4

АНОНСЫ

Готовимся к нескольким новым Halo

Фил Спенсер из Microsoft Game Studio в прошлом месяце поведал народу, что в данный момент вовсю кипит работа над сразу несколькими проектами во вселенной Halo. Примечательно, что разработкой занимаются несколько отдельных команд, часть из которых привлечены со стороны. Дополнить эту информацию может известный ресурс kotaku.com — он утверждает, что Райан Пейтон, прежде работавший в Kojima Production, сейчас переметнулся в команду, разрабатывающую проект Halo Chronicles. В ту же компанию, по слухам, затесался и известный кинорежиссер Питер Джексон. Так что ждем новых игр в серии Haloи надеемся, что вышеприведенные слухи в скором времени обретут официальное подтверждение.

"Микроаддоны" для Sins of a Solar Empire

Космическая стратегия Sins of a Solar Empire обязательно будет дополняться — нам уже обещаны сразу три "микродополнения" к игре. Больше всего на данный момент известно о "карликовом" аддоне, получившем имя Entrechment, — это дополнение привнесет в оригинальную игру несколько полезных "вещичек", которые придутся очень кстати при обороне родного дома от наглых завоевателей. В числе новинок — минные поля и орбитальные станции для защиты планет, кроме того, обещаны и улучшенные орудия. Следующие два аддона внесут изменения в сферах технологии и дипломатии. Следует также учесть, что в коробках на полках магазинов "микродополнения" вы вряд ли найдете — распространять этих "карликов" планируется исключительно цифровым способом.

Ужасы от Friction Games

Вам мало "Пенумбры"? Вам хочется еще больше виртуальных ужасов? Вы желаете знать, не собирается ли Frictional Games удивить нас в будущем еще одной кошмарной игрой? Так вот — собирается: в данный момент разработчики трудятся над очередной игрой в жанре хоррор. У проекта уже есть официальный сайт (www.nextfrictionalgame.com), но еще нет названия. Да и о самой игре известно очень мало — скупые на подробности разработчики рассказали лишь, что игра перенесет геймеров прямиком в XVIII век и что нам доведется узреть всю ужасную суть настоящего безумия. Охотно верим — в изображении различных ужасов Frictional Games большие мастера.

"Десантная" игра

Нет, на этот раз речь пойдет не о бравых десантниках Второй мировой из MOH: Airborne, и даже не об английских бойцах подразделения S.A.S. из COD: Modern Warfare — они не при чем, потому что игрушка Warhammer 40000: Space Marines посвящена космодесантникам далекого будущего.

Стоит отметить, что саму игру издательство THQ пока официально не анонсировало, так что мы ничего не знаем ни о ее сюжете, ни даже о том, на каких платформах она намерена появиться на свет. Однако в сентябре на некоторые интернет-сервисы попал видеоролик, демонстрирующий фрагменты игрового процесса. Благодаря трейлеру стало известно название игры и ее жанр — шутер от третьего лица. Поклонников вселенной Warhammer 40000 наверняка также обрадует присутствие в игре знаменитых цепных мечей, которыми космодесантники обожают крушить вражьи тела и головы в ближнем бою. К сожалению, долго наслаждаться видеороликом не получилось, так как почти сразу после появления в Сети видео было убрано со многих интернет-страниц. Тем не менее, на просторах Всемирной паутины и сейчас найти ролик еще вполне реально — просто нужно искать хорошо.


Fallout 3

клонников такого странного жанра, как спортивные менеджеры, солидным комплектом интересных нововведений.

Во-первых, игра обзаведется трехмерным движком — теперь игроки смогут просматривать трехмерные матчи с участием любимой команды, а при необходимости — пересматривать трансляцию назад и смотреть наиболее "вкусные" моменты матча в повторе. А для тех, у кого слабые компьютеры, припасен привычный двухмерный движок, отображающий матчи в старом добром 2D.

Во-вторых, отныне в игре очень большую роль сыграет спортивная пресса. Футболистов будут приглашать на интервью и пресс-конференции, кроме того, игрок сможет организовывать PR-компании и даже манипулировать газетными слухами. Разработчики обещают, что опортивная пресса станет оказывать сильное влияние на формирование имиджа вашей команды. Своими же глазами взглянуть на нововведения Football Manager 2009 можно будет 14 ноября — в этот знаменательный день футбольный менеджер поступит в продажу в версиях для PC и Mac.

Пиратская романтика

Компания Capcom решила сделать подарок игрокам-казуалам и рассказала в двух словах о проекте Age of Booty, разрабатывающемся для сервисов Xbox Live Arcade, PlayStation Network и казуальных игровых сайтов. Age of Booty будет развлекать игроков всеми известными прелестями пиратской жизни — в игре вам разрешат нападать на торговые суда и грабить прибрежные города, "прокачивать" свои корабли и выяснять отношения с конкурирующими пиратскими шайками. Для онлайновых баталий предусмотрен мультиплеерный режим с 25 различными картами и редактором, позволяющим выстроить собственную локацию для разборок с друзьями. На консольных интернет-сервисах Age of Booty должна объявиться уже 25 октября, следом подтянется и PC-версия игры.


Age of Booty

Джек Томпсон получил по заслугам

Игровая индустрия лишилась одного из самых ярких клоунов современности — суд штата Флорида постановил, что скандальный адвокат и неутомимый борец с компьютерными играми Джек Томпсон больше не имеет права работать юристом. Любитель создавать судебные процессы из воздуха, руководствуясь при этом снехотворными обвинениями, очевидно, в конце концов просто вывел из себя даже штатовских судей. Теперь у Томпсона есть всего один месяц на то, чтобы завершить текущие дела и окончательно завязать с юридической практикой. Кроме того, он обязан заплатить суду Флориды штраф в размере 44 тысяч долларов.

"Братья по оружию" — лакомый кусочек для воров

Ограбления банков уже выходят из моды — современным преступникам подавай видеоигры. Забавная история на днях приключилась с большой партией PS3-версий игры Brothers in Arms: Hell's Highway. В Англии было похищено аж 16 тысяч копий этой игры (стоимость всей партии составляет около 600 тысяч фунтов стерлингов). Впоследствии британская полиция задержала грузовик, на котором перевозились награбленные "виртуальные радости" — воров выдали поддельные номера, украшавшие транспортное средство. Грузовик с играми был направлен на полицейский склад, однако упорных бандитов-игроманов это нисколько не смутило! В итоге, диски с Brothers in Arms: Hell's Highway снова были украдены, причем на этот раз прямо из-под носа бравых английских полицейских. Спустя некоторое время брошенный грузовик был найдет в парке соседнего города Брэдфорд. Понятное дело, пропавших игрушек в нем уже не оказалось. В данный момент английская полиция проводит расследование, пытаясь установить личности грабителей.

Max Payne 3 все-таки в разработке?

Журнал Xbox World 360 оптимистично утверждает, что игра Max Payne 3 уже разрабатывается студией Rockstar Toronto. Мол, издательство Take-Two планирует "снять сливки", выпустив игру в продажу после релиза грядущей экранизации приключений сурового полицейского. Как бы там ни было, фильм о Максе Пэйне начнет штурм кинотеатров уже в этом месяце. Логично предположить, что совсем скоро и слухи о Max Payne 3 либо будут официально подтверждены, либо официально же опровергнуты. Так что ждем премьеры фильма и надеемся на лучшее.

EA приглашает Зака Снайдера на работу

Вот пошла мода звать кинорежиссеров на разработку компьютерных игр! Сначала Стивен Спилберг и Питер Джексон попались в широкие сети игроиздателей, а теперь вот и Зак Снайдер (известный большинству зрителей по кинокартине "300 спартанцев") получил приглашение от Electronic Arts принять участие в разработке трех новых игровых проектов.



Уже известно, что игры не будут связаны с фильмами режиссера, хотя не исключено, что в будущем эти игровые проекты будут экранизированы — права на съемки фильмов по ним EA собирается передать компании Cruel and Unusual Films, принадлежащей, естественно, Снайдеру. Без помощи профессионалов, режиссеру, само собой, тоже не обойтись, потому в новом для себя деле — разработке виртуальных развлечений — Зак Снайдер будет опираться на широкие плечи игроделов из EA Los Angeles. Мы же еще раз подчеркнем, что на наших глазах зарождается новая модная тенденция — интересно, кто из лагеря киношников переметнется в стан игроделов следующим? Делайте ваши ставки.

ДАТЫ ВЫХОДА

Второй Starcraft — не ранее 2009

Starcraft 2 не выйдет в этом году — в этом уверен Филип Ирл, управляющий директор Activision Blizzard. Согласно его заверениям, издатели планируют выпустить на прилавки магазинов Starcraft 2 не раньше 2009 г. Точная дата релиза пока не называется, хотя мы не удивимся, даже если и в 2009 г. премьера не состоится — в конце концов, планам разработчиков из Blizzard это не противоречит, они ведь обещали управиться с сиквелом Starcraft еще до конца тысячелетия. Так что впереди вагон времени.

Релиз отложен

Фанаты колдуна-очкарика безутешны — выход новой игры о приключениях Гарри Поттера перенесен на лето 2009 г. Издателей из Electronic Arts в отсрочке релиза винить не приходится, поскольку в данной ситуации козлами отпущения должны стать киношники. Ведь игры о Гарри самым тесным образом связаны с одноименными кинофильмами. А картина "Гарри Поттер и Принц-полукровка" сильно задерживается на пути к кинотеатрам — значит, и игру тоже стоит придержать. EA же сама в этой ситуации находится в положении пострадавшей — уже известно, что перенос релиза игры обошелся издательству в 120 миллионов долларов (столько планировалось получить от продаж игроизации "Гарри Поттер и Принц-полукровка" до 31 марта 2009 г.).

Декабрьский Prince of Persia

Новая игра из серии Prince of Persia появится в продаже 5 декабря — об этом в прошлом месяце гордо рассказало издательство Ubisoft. Примечательно, что релиз намечается одновременно на всех заявленных платформах — в обиде не останутся ни PC-геймеры, ни обладатели мощных PS3 и Xbox 360, ни владельцы более скромных Wii и Nintendo DS (последние так и вовсе получат отдельную версию Prince of Persia: The Fallen King, с собственным сюжетом, персонажами и врагами).

На случай, если кто не в курсе — новым Prince of Persia разработчики решили начать историю серии с чистого листа. Как результат, игра имеет мало общего с предыдущими трилогиями. Сам герой, хоть и принц, больше смахивает на какого-то авантюриста, кроме того, поменялся визуальный стиль, ставший более мультяшным, да и жестокие схватки с толпами противников остались в прошлом — в грядущем Prince of Persia с врагами придется биться один на один. В общем, любопытная ожидается игрушка.



РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Объем/дата	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Рейтинг*
УЖЕ ВЫШЛИ					
Spore	Симулятор, стратегия	3650 MB	Electronic Arts / Софт Клаб	Electronic Arts	86,1% (42) / 8,5
Warfare	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	(н/д)	GFI, Руссобит-М	GFI Russia	- / -
Crysis Warhead	Экшен от первого лица (FPS)	6900 MB	Electronic Arts	Crytek Budapest	84,4% (24) / -
Warhammer Online: Age of Reckoning	MMORPG	(н/д)	Electronic Arts	EA Mythic	92,3% (7) / 6,3
"Буратилло"	Квест	(н/д)	Бука	"Сатурн-плюс"	- / -
"Сфера 2. Арена"	MMORPG	(н/д)	NIKITA.Online	NIKITA.Online	- / -
Football Mogul 2009	Футбольный менеджер	(н/д)	Sports Mogul	Sports Mogul	- / -
Pure	Гоночная аркада	4700 MB	Disney Interactive Studios / Новый Диск	Black Rock Studio	81,7% (3) / -
Mount & Blade	Экшен, ролевая игра (action/RPG)	(н/д)	Paradox Interactive / 1С, Snowball Studios	TaleWorlds	72,8% (10) / -
"Санитары подземелий 2: Охота за черным квадратом"	Ролевая игра (RPG)	(н/д)	1С	1С	- / -
Multiwinia: Survival of the Flattest	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	(н/д)	Introversion Software	Introversion Software	82,0% (3) / -
Sid Meier's Civilization 4: Colonization	Пошаговая стратегия (TBS), дополнение	690 MB	2K Games	Firaxis Games	84,8% (10) / -
LEGO Batman: The Videogame	Экшен от третьего лица (TPA)	4250 MB	Warner Bros. Interactive Entertainment / Новый Диск	TT Games	82,3% (3) / -
Igor: The Game	Аркада	1500 MB	Legacy Interactive	Legacy Interactive	59,0% (1) / -
"Коллапс"	Экшен от третьего лица (TPA)	(н/д)	Бука	Creoteam	- / -
Commander: Napoleon at War	Пошаговая стратегия (TBS)	(н/д)	Matrix Games / Акелла	Slitherine Software	- / -
The Guild 2: Venice	Стратегия, дополнение	(н/д)	JoWooD Productions	4HEAD Studios	- / -
Brothers in Arms: Hell's Highway	Экшен от первого лица (FPS)	(н/д)	Ubisoft / Бука	Gearbox Software	- / -
"Понедельник начинается в субботу"	Квест	(н/д)	Акелла	Rootfix Entertainment	- / -
Nancy Drew: The Haunting of Castle Malloy	Квест	(н/д)	Her Interactive / Новый Диск	Her Interactive	- / -
"Полный привод 2: Сибирский призыв"	Симулятор внедорожника, дополнение	(н/д)	1С	Avalon Style Entertainment	- / -
X3: Terran Conflict	Космический симулятор	(н/д)	Deep Silver / Новый Диск	Egosoft	- / -
FIFA 09	Футбольный симулятор	(н/д)	Electronic Arts	EA Canada	- / -
"Диверсанты 3"	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	(н/д)	1С	Realore Studios	- / -
Silent Hill: Homecoming	Экшен от третьего лица (TPA)	(н/д)	Konami	Double Helix Games	95,0% (1) / -
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
Sword of the Stars: A Murder of Crows	Стратегия, дополнение	10 октября	Lighthouse Interactive	Kerberos Productions	-
Saints Row 2	Экшен от третьего лица (TPA)	14 октября	THQ / Бука	Volition	-
Pro Evolution Soccer 2009	Футбольный симулятор	17 октября	Konami Digital Entertainment	Konami Digital Entertainment	-
Dead Space	Экшен от первого и третьего лица	20 октября	Electronic Arts	EA Redwood Shores	-
NHL 09	Симулятор хоккея	27 октября	Electronic Arts	EA Canada	-
Fallout 3	Ролевая игра (RPG)	28 октября	Bethesda Softworks / 1С	Bethesda Softworks	-
A Vampyre Story	Приключение	21 октября	The Adventure Company / Акелла	Autumn Moon Entertainment	-
Command & Conquer: Red Alert 3	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	27 октября	Electronic Arts	EA Los Angeles	-
Far Cry 2	Экшен от первого лица (FPS)	21 октября	Ubisoft Entertainment / Бука	Ubisoft Montreal	-
"Симбионт"	Экшен от третьего лица (TPA)	23 октября	Бука	Targem Games	-

** Сводный рейтинг приведённых в таблице наиболее популярных (по количеству "хитов" на nforce.nl) релизов по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников из игровых СМИ. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com на 2 октября, в скобках — количество проголосовавших. Для российских проектов указывается рейтинг пользователей сайта AG.RU (в скобках — количество проголосовавших).*

ИТОГИ

Хиган-2008: Дикое путешествие в мир отаку

Есть такая традиция у поклонников японской анимации и культуры — собираться на Лысой горе на фестивалях и устраивать беспрецедентное шоу для себя, пугая простых смертных. В Беларуси так тоже делают, самым успешным и известным "Сбором" является Фестиваль современной японской культуры и аниме "Хиган". В этом году он проходил с 20 по 21 сентября в ДК МТЗ, что в городе-герое Минске. Уже полюбовавшимся на красочные фото — небольшое возвращение в прошлое.

Денек первый. Жгучий.

Дом культуры к полудню буквально ломился от хомо сапиенсов. Участники фестиваля прокрадывались туда, куда "посторонним вход воспрещен", кто-то из косплейеров уже позировал в фойе, самый разномастный анимешный народ толпился в ожидании, а зеваки то и дело спрашивали, что за чертовщина тут происходит.

Открытие началось так, как надлежит каждому авторитетному фестивалю, — с диким опозданием. На час. Вообще неровность в проведении "Хигана" стала то ли его негласной фишкой, то ли традицией, то ли и тем, и другим. Так, к примеру, в этом году за первые дни были проданы все билеты; желающих оказалось больше, чем мог вместить зал ДК. Для самих организаторов, очевидно, это стало большой неожиданностью — в прошлом-то году столь сильного ажиотажа не было. Стоило начаться представлению — в атмосфере почувствовались существенные изменения.

В этот день в зале действительно происходило много любопытного, интригующего и временами сногсшибательного. Ведущие повсюду шутили, причем удачно, импровизировали и не терялись во время технических сюрпризов. Между выступлениями порой изрядно веселили интерлюдии формата КВН. Весело, с энтузиазмом играли ребята — и приподнятое настроение, конечно, передавалось и залу.

Сами выступления делились на три вида: косплей-дефиле, косплей-сценки и караоке. Относительно всего остального дефилирующие косплейщики — самая слабая часть представления, хотя без нее фестиваль можно было бы диагностировать смертельно неполноценным. Большинство показывало своих персонажей стандартно, т.е. прохаживая из одного края сцены в другой, с позированием перед зрителями и камерами. Но имели место и исключения. Впрочем, аплодисменты доставались всем.

К слову, о косплейерах. В нынешнем году по праву самым популярным в отношении костюмов был "Наруто". Достаточно вспомнить, что самих Наруто было замечено как минимум три.

Конкурс караоке, как всегда, был полон неожиданностей. Никогда не угадаешь, как исполнится следующая песня, — будет это фальшивящий хрип или хорошо поставленный голос, кто споет свою любимую песню, что аж замечтаешься, но без всякого артистизма, а кто наоборот. В какой-то степени этот женский конкурс (девушек всегда участвует подавляющее большинство) в этом году был представлен аж двумя мужскими номерами: тинейджерским дуэтом Ильи и Влада, спевшим речитативом Shounen Heart из аниме Eureka 7, и безумным товарищем Синхито. Последний еще на прошлом "Хигане" показал отличные умения в эпатаже. Вот и в этом году не подвел, под песню Beast of Blood устроив на сцене психоделию с вырыванием собственного сердца.

И если дефиле с караоке находились примерно на том же уровне, что и в прошлом году, то со сценками — в принципе, небольшими фан-пьесками — дела обстояли на порядок лучше. Право, конкурсные косплей-постановки — самое вкусное, что было показано в тот день, да и вообще на третьем "Хигане". Да, сценарии не являли собой нечто "сверх", но некоторые сыграны оказались столь великолепно, что заслуживали долгих оваций. Больше всего запомнились три, между которыми разрывались даже жюри.



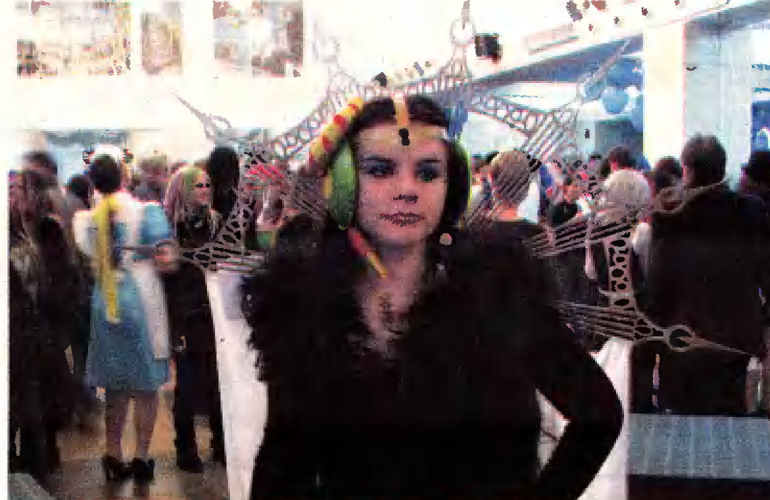
Главный конкурент известного аниме-мыла "Наруто" — Bleach



Какой чарующий взгляд...

В первой постановке персонажи One Piece неожиданно для всех встретили совсем, кстати, к аниме не имеющего никакого отношения Джека Воробья, с чьим появлением и без того заходившийся от смеха зал взорвался и медленно пополз под кресла. Характерные ужимки и речь Джека, байки про "камень преткновения всех мужчин", вылитый Луффи, динамичность действия и отличная хореография — казалось, ничего на фестивале подобного уровня уже не покажут. Ан нет. Вторая отложившаяся в памяти сценка — уморительное представление на игровую тематику. Такого стеба над Capcom, Resident Evil и "Сталкером" я нигде не видел. Пересказывать бессмысленно. Все равно что пересказывать разбушевавшееся природное явление — нужно видеть. И третья, эстетская, — просто очень здорово сыгранная пьеска в стихах по Наруто.

Пожалуй, все это — наиболее интересное за 20 сентября. С завершением показа конкурсных выступлений на сцену запустили косплейщиков, устроивших импровизированные танцы-обниманцы во время подсчитывания голосов.



Тест на знание Final Fantasy. Какая по счету?



Так выглядел любой антракт в первый день фестиваля

Денек второй. Скромный.

По еще одной "хиганской" традиции, второй день не такой веселенький, как первый. Число косплейеров (а значит, и фотографов) на квадратный метр уже не зашкаливает. А внимание больше уделяется секциям и в особенности традиционной культуре Японии.

В этом году от секций, представляющих настольные игры, оригами, историю Страны восходящего солнца, организаторы по определенным причинам отказались. Таким образом, традиционная культура на третьем "Хигане" представлена не была и, по-видимому, не появится на следующих. Зато никуда не делись консольные, компьютерные и музыкальные игры, DDR (Dance Dance Revolution) и фан-арт.

Если DDR было скорее развлечением для знающих или смелых, а многие попросту в сторонке лицезрели успехи и неудачи скачущих "ддрщиков", то в зале консольных игр всегда было очень людно, и каждый хотел потеребить геймпад. Охрана даже установила дополнительный КПП у входа на секцию. Дюжина громоздких, широких экранов и приставок различных поколений и фирм, на которых крутились файтинги, олдскул типа "Флинтстоунов" (в прошлом году был замечен даже "Марио"), Dead Rising, Naruto Ultimate Ninja, Soul Calibur 3 и прочее.

На секциях проводились и свои конкурсы, только официальные награждения коснулись лишь фан-арта.

В концертном зале тоже было на что посмотреть. Например, на внеконкурсные сценки и караоке. Можно было посетить небольшой семинар по шарнирным куклам и узнать довольно много интересных фактов, если, конечно, никогда этими самыми куклами не интересовались. Проходили показательные выступления по айкидо.

Главным же в программе концертного зала был показ AMV (Anime Music Video, любительский клип), как конкурсных, так и внеконкурсных. Последние местами весьма радовали (особенно видео на знакомую всем песню "Кокаино", которая так нравится клипмейкерам-любителям), но остановимся на конкурсных. Как и во всяком показе самодеятельности, бурные рукоплескания и поощрительные крики доставались оригинальным, а еще лучше — оригинальным и юморным клипам. По соседству с довольно банальными, грустными по настроению нарезками, иной раз и вовсе депрессивными, видео хоть с каким-то смысловым посылом или стебом выделялись очень сильно. Так, один умелец совместил видео из GGX, Tekken 5, Soul Calibur 3 со звуковой дорожкой трейлера "300 спартанцев". Получилось смешно, но неоригинально — тот же прием использовался и в прошлом году с "Евангелионом" и трейлером "Трансформеров". Зал, конечно, угорал, но ни один приз клип не получил.



Все песенки о них поют. Скажите, как же их зовут? "На-ру-то!"



Известная сцена встречи отца Андерсона и Алукарда



"Наруто" в стихах



Самый неожиданный гость на "Хигане"



Эти товарищи не раз срывали аплодисменты. Кое-кто даже без слов

Авторы AMV на аниме Karin под забавную байку про "Красную шапочку" от UmaNetto знали, чем задеть зрителя и жюри, продлив всем жизнь, наверное, на несколько часов. Как знал и некто с никнэймом H, предоставивший клип по Cowboy Bebop под песню Сергея Бабкина "Ас". Надо сказать, сам автор этих строк не удержался и прокричал "Браво!".

Во второй день, после затянувшегося перерыва, во время которого посетителей вежливо попросили удалиться из зала и прогуляться по секциям и фойе, пока проходила репетиция, состоялось скромное и короткое еще одно награждение победителей конкурсов, после чего "Хиган" был торжественно завершен двухчасовым концертом, на котором исполнялись хиты J-Rock.

Гоша Берлинский
Фото: Дмитрий "Lorry" Шеметков

Победители конкурса AMV (автор; название клипа):

1 место: Urusai Team; 1 Second of Eternity.

2 место: H; ActionScript.

3 место: Nerimatrix TEAM: Krasnaya Shapochka.

Приз зрительских симпатий: Pima Mladshiy; SuperHeroes.

Победители конкурса косплей-сценок:

Гран-при: Free-art — "Александр Сергеевич — неизданное" (фэндом Наруто).

Лучшие костюмы: Догма — Deine Welt (фэндом Angel Sanctuary).

Лучшее сценическое мастерство: Триган — Resident Evil: Pirate edition (фэндом Resident Evil).

Приз зрительских симпатий: Reitanт — Real Carribean Scent (фэндом One Piece).

Победители косплей-дефиле:

Гран-при: Satana, Delewen, Kotenok, Faye Valentine (Минск) — Ryuna, Blanc Neige, Mao, Jenovia (игра Shining Tears).

Одиночный выход: Daisuke Tsukihade-sama (Брест) — Daisuke (рок-группа Kagerou).

Групповой выход: Нейджи, Саске (Бобруйск) — Нейджи, Саске (аниме Naruto).

Приз зрительских симпатий: Feanor, Meganoob (Брест) — Алукард, отец Андерсон (аниме Hellsing).

Победители караоке:

Гран-при: Алиэль (Минск) — Fukidokuritsu (игра Shaman King: Funbari Spirits).

Лучший вокал: Соллых (Москва) — Scarlet (аниме Ayashi no Ceres).

Приз зрительских симпатий: Соллых (Москва) — Scarlet (аниме Ayashi no Ceres).

Приз симпатий жюри: Синхито (Минск) — Beast of blood (группа Malice Mizer).

Победители фан-арта:

Йон-кома: Ишмаэль — "Новый Пигмалион".

Манга: Sumeragi Tanako — "Желание Чи".

Компьютерный рисунок: a.c.o. — There are always two sides of a story.

Выдуманные миры: Egirin & Eritrin — "Япония в синих рамках".

Арт по манге/аниме (гран-при): Efa — триптих "Уравновешенность, безрассудство, задиристость".

Приз зрительских симпатий: Efa — триптих "Уравновешенность, безрассудство, задиристость".

КОНСОЛЬНЫЕ НОВОСТИ

Не слишком длинный Heavy Rain

Как выяснилось, Heavy Rain, грядущий эксклюзив для PlayStation 3 от студии Quantic Dream, будет, по сегодняшним меркам, не шибко длинным — разработчики говорят, что, скорее всего, на прохождение игры придется затратить около 8-12 часов. Однако пилюлю подслащивает хваленая "ветвистость" сюжета — за время одной-единственной пробежки по игре никак не получится увидеть всех секретов Heavy Rain. Вполне возможно, что этот интерактивный фильм многие будут "пересматривать" по несколько раз — тем же в свое время мог похвастаться и Fahrenheit от этих же разработчиков.



Новинки в Интернете

Подводный шутер Bioshock спешит в объятия владельцев PlayStation 3 — в Европе версия игры для консоли от Sony должна появиться уже 24 октября. Однако тем, кто хочет распробовать проект еще до официального релиза, самое время посетить сеть PlayStation Network. Демо-версия Bioshock объявилась на ее просторах уже 2 октября.

Прекрасным подарком владельцев игрушки Burnout Paradise порадовала студия Criterion — в PlayStation Network и Xbox Live объявилось бесплатное дополнение The Bikes Pack. Как несложно догадаться, аддон приносит в оригинальную игру двухколесные средства передвижения. Впрочем, одними мотоциклами дело не ограничивается, вместе с ними в мир Burnout Paradise прикатили еще и 38 новых гоночных событий, а также смена дня и ночи.

Xbox 360 дешевеет

Мы, конечно, всегда подозревали, что мир не без добрых людей, но вот всем известного дядю Билли к числу добряков почему-то никогда не относили. Мы ошибались — что тут еще скажешь. В сентябре Билли недвусмысленно продемонстрировал свою доброту и благородство, снизив в Европе цены на последнюю на данный момент приставку в семействе Xbox. Теперь Xbox 360 Arcade (эта консоль не оснащена жестким диском) в европейских странах продается за 179,99 евро, приставка с жестким диском на 60 Гб обойдется в 239,99 евро, а Xbox 360 Elite (емкость жесткого диска 120 Гб) — в 299,99 евро. Снижение цен на консоль — безусловно, дело хорошее, вот только еще доподлинно не известно, подешевеют ли Xbox 360 в России и Беларуси, как это произошло в других европейских странах. Но в любом случае, Билли — мужик с золотым сердцем.

Еще раз об "автоугонщиках"

Microsoft сообщила, что первая партия дополнительного контента к версии GTA 4 для Xbox 360 будет доступна для скачивания уже осенью, предположительно в конце ноября. Пока официального подтверждения этой информации от Take-Two и Rockstar не поступило. Так что, на всякий случай, ждем дополнение к GTA 4 в сети Xbox LIVE уже в ноябре, но и готовимся не сильно расстраиваться, если апдейт в последнем месяце осени так и не появится.

А пока обладатели консоли от Microsoft затаились в ожидании дополнительного контента к GTA 4, мы тем временем потешим владельцев более скромной Nintendo DS новой информацией о проекте GTA: Chinatown Wars, создающемся Rockstar Leeds специально под эту портативную приставку. Благодаря болтливости журнала Nintendo Power мы уже знаем, что игра будет посвящена разборкам китайских триад (впрочем, на это недвусмысленно намекает и название проекта). Rockstar Leeds вовсе не собирается миндальничать с обладателями DS, привыкшими к добрым и веселым игрушкам — студия делает достаточно жесткий проект, в духе предыдущих игр серии GTA. Вполне возможно, что "Войны в Чайнатауне" удостоятся возрастного рейтинга Mature. Ну, и классические развлечения вроде свободного мира-"песочницы" и полицейских-преследователей, само собой, прилагаются. Предусмотрено в игре и радио, вот только услаждать наш слух во время лихих погонь будут, в основном, инструментальные композиции. Да, и еще — полностью трехмерного игрового мира от DS ожидать не приходится. Игра, хоть и основана на трехмерной графике, однако создается с уклоном в первые части GTA. То есть, вида из-за спины главного героя в "Войнах в Чайнатауне" нам не обещают. Мы будем смотреть на героя как бы "сверху, и немного сзади".

Вот, собственно, и все, что нам на данный момент известно о GTA: Chinatown Wars. Остается лишь добавить, что в полной мере оценить плоды трудов Rockstar Leeds игроки смогут только в первом квартале 2009 г.

The Force Unleashed устанавливает рекорды

Игрушку Star Wars: The Force Unleashed ждали с нетерпением как поклонники вселенной "Звездных войн", так и многие другие геймеры-приставочники, привлеченные шумной рекламной кампанией, развернувшейся вокруг нового "галактического" боевика. Посему совсем не удивительно, что, как только игра вышла на целой охапке платформ (для интересующихся — полный список: Xbox 360, PS3, PS2. Wii, DS, PSP и PS2), она сразу же стала самым быстро продаваемым проектом во всей игровой линейке Star Wars. Только за первые пять дней продаж The Force Unleashed собрала полтора миллиона долларов! Издатели, донельзя довольные успехами игрушки, открывают шампанское и приступают к допечатке тиража — нужно ковать железо, пока горячо.

Новые "казуальные" игроделы

Компания 2015, Inc в последних числах сентября разродилась новым игродельческим подразделением. Команда, объединенная под общим именем Tornado Studios, сконцентрирует усилия на разработке игр для массовой аудитории. Свежеиспеченные разработчики уже не стесняются говорить о грядущих играх — так, еще до конца года в продаже должна появиться игрушка Powerbike для Nintendo DS. А еще один проект, неназванная пока забава AAA-класса, выйдет к Рождеству 2009 на Nintendo Wii. Таковы наполеоновские планы Tornado Studios.

Новая Golden Axe выйдет в октябре

Sega наконец-то созрела для того, чтобы назвать дату выхода очередной игры в линейке Golden Axe — отныне датой релиза для Golden Axe: Beast Rider официально назначен хороший день 17 октября. Так что поклонники легендарной "Золотой секиры", отлично показавшей себя еще на древних консолях, уже в этом месяце получат шанс снова с головой окунуться в любимую фэнтезийную вселенную. Golden Axe: Beast Rider выйдет на Xbox 360 и PS3.

AlexS





Фестиваль Настольных игр

11-12 октября в Минском Государственном Дворце Детей и Молодежи пройдет Третий Фестиваль Настольных игр, организуемый Клубом настольных игр "Кронверк". В субботу, 11 октября, любой желающий сможет принять участие в турнирах с ценными призами по варгейму Warhammer 40k, коллекционным карточным играм "Берсерк", Legend of the Five Rings, Magic: the Gathering, World of Warcraft, а также настольно-печатной игре "Манчкин". В воскресенье, 12 октября, планируется конкурс и мастер-классы по покраске миниатюр, показательно-обучающие игры по варгеймам Warhammer 40k, Warhammer Fantasy Battles, Mordheim, а также демонстрации новых настолок, поиграть в которые приглашаются все посетители Фестиваля (специалисты объяснят правила и помогут быстро освоиться в них). Так что если вы хотите увидеть самые разные настольные игры, в том числе уникальные образцы, существующие в Беларуси чуть ли не в единственном экземпляре, приходите.

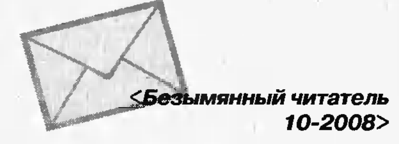
НАША ПОЧТА

Здравствуйте, читатели! В папке "Наша почта" на моем компьютере появился двенадцатый файл, и это значит, что я работаю "почтальоном" уже целый год: принимаю ваши письма, читаю их, отбираю самые интересные, потом комментирую — и в результате получается та самая "Почта", которую вы сейчас читаете. Одолеваемый ностальгией, перечитал "НП" конца прошлого года и заметил, что с тех пор наша рубрика порядком изменилась. Письма стали длиннее, вопросов в них стало совсем мало, а собственной информации и мнений — много. Ушли наконец-то в прошлое темы "консоли vs PC" и "графика vs геймплей", не говорим мы больше о нужных и ненужных рубриках, не сравниваем старых и новых авторов. На смену, правда, пришли другие "вечные темы": душа в играх, оценка в обзоре и политические игры. Как ни странно, массовых настоятельных просьб прекратить обсуждения в этих направлениях пока не приходит, однако, имхо, новые темы сделали "Почту" уж слишком серьезной. Непременно нужно возвращать веселость!

По сравнению с прошлым годом в рубрику чаще попадают бумажные письма. Их обычно пишут дети, но даже самые маленькие из них без труда набирают собственных мыслей на пару клетчатых страниц и никогда не присылают в конверте 2-3 строчки типа: "Ну вы просили написать, вот я и написал. Точка". А вот на "мыло" регулярно приходят письма, в которых и точек-то нету. Вот одно из таких писем: **"Как это Anuriel разозлился в августовском номере прям приятно почитать напрямую без разяснения Инквизитору лучше играть в экшены и не пудрить работу почтальона хныканьями имелось вголове у редактора)"** Заметьте, никаких "привет, уважаемая редакция, давно собирался написать...". Все строго по сути и крайне лаконично. За такими письмами будущее!

По-прежнему туго у читателей с именами. На глаз 20-30% писем приходят без подписей. Раньше мы обозначали такие письма либо "Аноним", либо "Без имени". В следующем году планируем расширить ассортимент никами "Неназвавший-ся", "Забывший свое имя", "Неизвестный автор" и так далее. Возможно, к имени добавится еще и порядковый номер. Если фантазия покажет дно, объявим акцию "подписался сам — подпиши другого", но пока что не забывайте хотя бы свое имя в письме указывать.

Остальные замечания по поводу работы "Нашей почты" и ее почтальона я жду от вас. Писать можно как лично мне (anuriel.vr@gmail.com) так и шеф-редактору (vr@nestormedia.com). Разницы никакой нет. Ну а теперь к письмам, которые пришли в редакцию в прошедшем месяце.



<Безымянный читатель 10-2008>

Доброго времени суток, многоуважаемый почтальон Ануриель. Давно читаю нашу любимую газету и с интересом слежу за изменениями в ней. Особое любопытство вызывает смена авторского состава, которая происходила уже неоднократно и, похоже, происходит прямо сейчас. В этом письме я хочу совершить деструктивную критику нововявленного аффтара Щенникова Дениса и его анонса "Готики 4".

Привет и тебе, Непоименованный читатель. Мысленно разделив общее число авторов, писавших в "ВР", на количество вышедших номеров, я обнаружил потрясающую вещь: уже восемь лет, как в нашей газете каждый месяц дебютирует в среднем 3 автора. Несмотря на присущую мне любознательность, мне кажется, дальнейшее изучение этого вопроса смысла не имеет. Что же до деструктивной критики, то я все деньги ставлю на победу дружбы.

С первого появления на страницах "ВР" серия "Готика" подвергалась жестоким испытаниям со стороны авторов газеты. В статье про первую "Готику" было "научно" доказано, что она хуже "классических" рпг. Вторую "Готику" жестоко раскритиковали, а про аддон вовсе ничего не написали. "Готика 3" достигла пика критицизма. И после всего этого Денис лицемерно заявляет, что "Готика" вызвала восторги у критиков! Наверное, он имел в виду каких-то других критиков.

Как известно, "бодры" нужно говорить бодрее, а "веселы" — веселее. Восторгаться, соответственно, нужно восторженнее, иначе потом обвинят в лицемерности. А главное, конечно, в крайности не впадать, не ставить слишком уж низкие оценки. Вот "Готике 3" поставили (подумать только!) всего 8,5 баллов, а уж восторгов на килобайт текста было ну совсем мало. Между тем за одно только название "Готика" баллы должны идти от десятки вверх, а всякие минусы, вроде тотальной забагованости, нужно вежливо не замечать.

Но давайте взглянем дальше: уже месяц, как известно, что "секретный" проект студии "Пиранья" называется Raisen, а автор все еще кормит нас общими фразами, выдавая тем самым свое невежество. Затем автор аккуратно выписывает все рабочие названия проекта, но даже не пытается объяснить, чем вызвана их смена. Вероятно, он и сам не знает. Или, может, просто не задумывался над этим?

На самом деле проект студии Piranha Bytes называется Risen, но ошибка автора письма о его невежестве мне ничего не говорит. Что же до смены названия, то причина очевидна: издатель подбирает такое название, под которым игра лучше продастся. В США, например, серия Gothic малоизвестна, и этот бренд покупателей не притянет, а порядковый номер 4 так и вовсе отпугнет. Поскольку статья посвящена игре Arcania, вполне естественно, что в нее не вошел анализ маркетинговых ходов издателя JoWood, а уж судьба Risen — однозначно тема отдельной статьи.

Вызывает недоумение подзаголовок: "Дураки учатся на своих ошибках, а умные — на чужих". Это что же получается: Пираньи с нуля разработали огромный мир, ролевую и боевую системы, сотни приемов оживления игрового мира, а выходят дураками, потому что по-умному было бы "научиться" у других (например, у Bethesda) и сделать клон сначала Morrowind'а, а затем Oblivion'а? A Spellbond, соответственно, умный, возьмет трупик недоношенной третьей готики (за что "спасибо" бессменному издателю), отрежет все недоделанное и недоразвитое и подаст старые идеи под новым названием? Это, однозначно, мудрость! Иначе не скажешь...

Spellbound "пускает под нож" наработки Пираний потому, что разобраться в чужом программном коде сложнее, чем написать все с нуля. Тем временем создание собственных технологий идет полным ходом: намокающие от дождя доски, ручьи, правильно стекающие в лужи, которые затем постепенно высыхают. Деревья, отбрасывающие тени сами на себя и обладающие полупрозрачной листвой. Не берусь сказать, обеспечат ли графические технологии успех игре, но о Spellbound однозначно могу судить как о команде, которая честно отрабатывает свой хлеб.

Теперь мое имхо о дураках и мудрецах. Как помню, в 2006 году дураками были те, кто сталкивал лбами многоопытную и материально обеспеченную Bethesda Softworks и живущую одним энтузиазмом Piranha Bytes. Сейчас судьи-добровольцы начинают сравнивать уже признанных Пираний со "стажирующейся" Spellbound. Это, однозначно, мудрость!

Кстати, от "бессменного" издателя уже сбежали любимые многими проекты ArxFatalis и SpellForse, так что после ухода Пираний эта контора выглядит вполне себе предсмертненько. На этой оптимистичной ноте я хочу закончить свое письмо. До встречи!

В самом деле, до встречи в будущем, в котором мы узнаем, кто был прав.



SeleN (striker-ariston@mail.ru)

Всего вам доброго, Ануриель, редакция "Виртуалки" и ее читатели. Пишет вам рядовой SeleN, проходящий срочную военную службу в 86 Волковысской Краснознаменной ордена А. Невского бригаде связи (г. Минск). Сейчас 24 августа, около шести вечера, ко мне наконец доехала/долетела любимая газета. Сразу, не тратя остатки свободного времени, начал читать "Нашу почту" и, услышав мольбы Ануриеля J, решил немного разбавить рубрику своим письмом, возможно, и не по теме.

Сейчас мне 23 года, газету читаю давно, но не с первых номеров точно. Этим летом защитил диплом по специальности "Автоматизированные электроприводы" (привет Г.Г.Т.У. имени П. О. Сухого) и стал молодым специалистом. "Косить" от армии не стал. Долгое время сомневался, перспектива службы меня немного отпугивала (я слишком привык к своему гражданскому быту), но, взвесив все "за" и "против", решил отдать долг Родине. (В моей семье дед служил связистом на атомной подводной лодке, а отец — связистом на границе нашей необъятной и Великой Родины СССР). Заканчивая свое лирическое вступление, позвольте передать привет всем геймерам Жлобина, а особенно — сетке 19 микрорайона (надеюсь, меня там не забыли).

Августовский номер — это второй по счету, который я получил в части. Не буду вдаваться в подробности новых чувств и переживаний, захвативших и посетивших меня за эти полтора месяца, ибо тогда не хватит и всей рубрики. Ограничусь лишь своим мнением касательно виртуально-мультимедийного мира. Июльский номер "ВР" я добыл долгим нытьем и капаньем на мозги сержанту (это вообще отдельная история), а вот августовский достать было гораздо сложнее. Появляющийся зародыш армейской смекалки в душе юного воина помог мне в этом. Заядлым геймером я себя не считаю, но поддержать разговор на тему железа и игр умею. Перед отправкой в войска я думал: год — это ведь всего лишь 364 дня, не так много. Но, как показывает время, год — это огромный промежуток времени, но я не жалею о своем выборе, ведь у каждого в жизни есть период, когда приходит время переоценки своих ценностей. Последние полгода гражданской жизни я зависал в Инэте (ага, контакт и т.д.), перепроходил любимые игры (S.T.A.L.K.E.R.), перечитывал забытые книги, смотрел новые фильмы — т.е. жизнь имела довольно размеренный и беззаботный характер. Сейчас я отслужил полтора месяца, и не то чтобы не хватает всего этого, просто я ощущаю себя "оторванным" от виртуально-информационного мира, и это доставляет весомый дискомфорт. "Виртуалка" стала для меня еще важнее и долгожданнее (ведь год для информационного мира — это значительный срок). Выйдет столько интересных хитов, книг, фильмов и т.д., и лишь эта газета на данном этапе моей жизни является открытой дверкой в этот интригующий мир "виртуальной реальности". Именно в моменты лишений понимаешь истинную ценность незаметных вещей...

Обратите внимание на ряд преимуществ, которыми обладает служба в армии. Во-первых, не беспокоят такие серьезные жизненные проблемы, как цвет надписи "Виртуальные радости" и кривая локализация Mass Effect-а. Во-вторых, ничуть не тревожит задержка релизов игровых хитов. А в-третьих, ни разу не возникает желания ощутить суровую реальность воинской жизни, не говоря уже о трагедии дедов. Вы еще не бежите в военкомат? Тогда последний аргумент: армия как рукой снимает игроманию и геймерскую апатию, восстанавливая здоровый интерес к радостям жизни. Срочно испытайте на себе!

Напоследок пара вопросов:

1) Помнится, давно была такая игра Sacrifice. Расскажите, было ли продолжение, что еще выпустила студия, есть ли похожие игры.

Хоть игра и была настоящим шедевром, продолжение ее так и не вышло. Студия Shiny Ent. с тех пор выпустила ровно одну игру — вялый экшен The Matrix: Path of Neo. После этого основатель компании Девид Перри ушел в студию Acclaim, которая выпускает бесплатные игры, а с 2007 года работает над какой-то MMORPG. Остальные сотрудники ушли в Foundation 9 Ent., где разрабатывают игры по лицензиям ("Золотой компас", например).

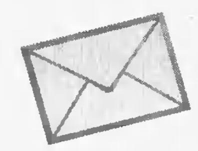
2) Единственное мое недовольство: почему в последней статье про аниме не было ни слова про такую великую сагу, как Драгонболл? Ведь многие саги созданы под впечатлением именно ДБ! Я сам до призыва участвовал в переводе моей любимой саги.

Обычно в таких случаях хочется спросить: зачем фанату Драгонболла статья про Драгонболл? Вспоминаются толкиновские хоббиты, которым надо, чтобы в книгах было то, что они и так уже знают. Отвечая на вопрос: саги Драгонболл не было только потому, что статья не резиновая, и все известные саги туда не вместились.

За сим откланяюсь, ну и, простит мне мою последнюю дерзость почтальон, девушки, пишите на "мыло", буду в увольнении — обязательно отвечу.

P.S. По-доброму завидую вам, тем, кто скоро увидит на мониторе новые хиты. Отличных обзоров вам, захватывающих миров и историй. А мне пока и здесь скучать не приходится.

Не успеют эти хиты патчами до играбельного состояния дойти, как наступит дембель. Много удачи и терпения вам!



Наследник

Здравствуй, Anuriel!

Вот решил написать еще раз. Читал в сентябрьском номере обзоры на книги по миру S.T.A.L.K.E.R. Там их штуки 3-4, хотя вышло уже 14 книг этой серии. Все они мной прочитаны. Поэтому хочется донести свое мнение о книгах серии читателям газеты. Тем более что это стало более актуально с выходом приквела к оригинальной игре. Постараюсь вкратце описать все книги. Оценки ставить не буду, т.к. мнение у каждого свое. И еще: слово "фантастика" я буду применять тогда, когда фантазия автора уж очень расходится с привычным пониманием оригинальной игры. Итак:

1. Роман Глушков — Холодная кровь. Спецагент (в книге — интрудер) направлен в Зону для проведения операции по срыву продажи стратегического оружия группировке "Монолит", которой оно нужно для уничтожения некоего сооружения (не буду раскрывать все карты). В процессе операции интрудер натыкается в Зоне Отчуждения на ребенка (!!!), после встречи с которым постепенно переосмысливает жизненные ценности, идет вразрез со своими принципами и идеалами. Хочется отметить концовку книги. Чтобы заинтриговать, скажу: такого поворота событий в самом конце я не ожидал.

2. Алексей Калугин — Дом на болоте. Ну что я могу сказать? В аннотации кратко описано практически все действо, происходящее на страницах книги. Некий сталкер Штырь ради обогащения пожелал ограбить Болотного Доктора. Что у него из этого получилось, читайте сами. Отмечу только Доктора. Сумасшедший и в то же время совершенно вменяемый. Одним словом — дитя Зоны.

3. Алексей Калугин — Мечта на поражение. Опытный сталкер по кличке Гупи во время одной из ходок попадает в неприятную ситуацию, в результате которой он вынужден идти к центру Зоны с группой незнакомцев. Несмотря на банальную завязку (почти всегда кому-то нужно идти к центру Зоны), "Мечта на поражение" — весьма увлекательная книга с отличной концовкой.

4. Андрей Левицкий — Выбор оружия. Группа сталкеров, возглавляемая неким Медведем, отправилась в Зону на поиски таинственного "поля артефактов" и пропала. Местный торговец, спонсировавший группу, отправляет на поиски двух неразлучных сталкеров — Химика и Пригоршню. Книга интересна для прочтения, однако, честно сказать, к миру Сталкера она притянута за уши. Но динамика, напряженные моменты и откровенная фантастика — на высоте.

5. Андрей Левицкий — Сердце зоны. Продолжение предыдущей книги "Выбор оружия". Химику и Пригоршне против их воли поручили доставить к центру Зоны Черный Ящик. Что в нем находится, не знает и сам заказчик, однако выполнение задания может привести к кардинальным изменениям в Зоне, если не к катастрофе...

6. Василий Орехов — Зона поражения. Одна из первых прочитанных мною книг, действительно интересная и увлекательная. Сталкеру по кличке Хемуль поступает заказ — провести по Зоне богатых туристов. Однако происходят некоторые немаловажные события, начало путешествия не задается, и у Хемуля возникают подозрения, что не так просты эти туристы, как кажутся. И в Зону они пришли не за острыми ощущениями...

7. Василий Орехов — Линия огня. Продолжение "Зоны поражения". Неизвестные похищают девушку Хемуля и уводят к центру Зоны. Хемуль, естественно, делает все, чтобы вернуть ее. Если честно, продолжение получилось не совсем удачным: после интереснейшего начала концовка выглядит, мягко говоря, слабо. Немного спасает ее Меченый (если кто не в курсе — главный герой игры S.T.A.L.K.E.R.: ТЧ), который возникает ближе к концу повествования в новой для себя роли.

8. Сергей Недоруб — Песочные часы. Главный герой Марк хочет вызволить свою девушку, пропавшую в Зоне во время второй катастрофы на ЧАЭС. Он знает, как это сделать. Все, что ему надо, — проводники-сталкеры, которые проведут его по нужным местам в Зоне. Читая книгу, очень часто вспоминаешь, как проходил оригинального "Сталкера". Знакомые места изобилуют в книге. Некоторым это не понравится, однако я читал книгу с

улыбкой, вспоминая проведенное за игрой время.

9. Алексей Степанов — Дезертир. Не сказал бы, что книга провальная. Скажу так: прочитав один раз, перечитывать не хочется абсолютно. Однако если вам нравится игра, прочесть все же стоит. Хотя бы чтоб оценить лично для себя. О вкусах не спорят. Вдруг понравится.

10. Вячеслав Шалыгин — Обратный отсчет. Это единственная книга, о которой я не могу ничего сказать, т.к. не осилил и трех десятков страниц. Лично мне эти три десятка не понравились. Однако опять же о вкусах не спорят, и кому-то она придется по душе.

11. Вячеслав Шалыгин — Черный ангел. А вот эта книга мне понравилась. Было весьма увлекательно следить за приключениями наемника Лунева, которому военные поручили (не за спасибо, конечно) провести в Зону двух молодых людей, на первый взгляд обычных, а на второй... Новая группировка в Зоне, новые аномалии и, естественно, глобальная угроза человечеству. Что дальше — рекомендую почитать.

12. Дмитрий Янковский — Эпицентр удачи. Довольно неплохая книга. Вот только автор перевернул мир с ног на голову. В прямом смысле. Фантастика, в общем. Читать интересно, на страницах книги можно встретить множество эпизодов из игры. Скажу только, что эпизод про спасение профессора Круглова и получение "призового" костюма за это самое спасение нагло украден из сюжета игры. И это не последний раз в этой книге. Что касается сюжета, то здесь сталкер Лемур при странных обстоятельствах встречает незнакомого человека по имени Артем, который просит отвести его (куда бы вы думали?) к центру Зоны. Естественно, не за просто так, но и Артем — не обычный человек.

13. Сборники "Тени Чернобыля" и "Чистое Небо". Опишу их вместе. Вышли, понятное дело, с выходом одноименных игр. "Тени Чернобыля", если честно, ничего интересного из себя не представляет. Авторы писали откровенную отсебятину. Опять же это мое личное мнение. В сборнике "Чистое небо" отметил бы рассказы "Вампир" (нет, это не тот кровосос, о котором вы подумали), "Забег на короткую дистанцию", "Красная книга" (очень уж насмешила), "Черное солнце", "Долгая дорога", "Фифти-Фифти", "Жизнь с большой буквы" и "Патруль".

Вот, в принципе, и все, что я хотел рассказать. Удачи и процветания газете! Все-таки она у нас одна такая. За сим прощаюсь. Надеюсь, ненадолго.

Как видно, работа сталкеров в Зоне неплохо организована: одни заводят незнакомцев и туристов поглубже в Зону, вторые их там неожиданно находят, а третьи, рискуя жизнью, спасают. Некоторым кажется, что такой ограниченный набор сюжетов свидетельствует о низком качестве этих книг. Мне же видится аналогия с комиксами, успешно привлекающими публику всего одним сюжетом о супергерое, который охотится на суперзлодея. И там и там набор атрибутов (Зона, артефакты, аномалии) и харизматичность героев играют ведущую роль и гарантируют успех произведения. В недалеком будущем предвижу массовое появление фильмов по "Сталкеру".

Наследник, спасибо за мнение.



Он — не легенда

Здравствуйте, Дыдышко Артем, известный также всей стране под прозвищем Anuriel.

[Открыл паспорт и очень удивился] А ведь и правда Артем! Мне казалось, там Почтальон Ануриель написано. Спасибо, что напомнили!

Купил сегодня новый номер "ВР" и страсть как захотелось написать вам письмецо. Собственно поэтому и пишу. Наверное, заведомо стало, что все пишут, а я "читаю давно, но пишу, как водится, впервые". Дальше пойдет, наверное, довольно сумбурное изложение мыслей и идей, так что не судите строго.

Хочу начать... с похвалы. Всем, кто делает газету. Продукт у Вас выходит качественный, несмотря на вероятную стесненность в средствах (это насчет увеличения объема и цвета). Газету приятно читать, и визуально она выглядит очень хорошо.

Что касается качества обзоров, то меня оно устраивает. Нужно помнить, что, несмотря на оценку, выставленную игре в "ВР", обязательно надо оставаться при своем мнении. Для меня низкая оценка в обзоре не является препятствием для покупки диска. Я руководствуюсь принципом: "Доверяй, но проверяй". Поступайте так, и огорчение от обзоров не принесет вам вреда (прямо как Дейл Карнеги сказал). А если вы хотите читать обзоры как литературу, то читайте лучше литературу. Ни один из авторов "ВР" не является писателем и выдает то, что в его силах. Хотя "художественные обзоры" читать, конечно, интереснее.

В обзорах, кроме оценки и шуток, всегда есть объективная информация. Объективная потому, что она не зависит от личного восприятия автора. Например, сюда относится жанр, режим управления, продолжительность игры. И если оценки нужны только тем, кто любит спорить на форумах, а шутки предпочитают люди, вообще не интересующиеся данной игрой, то информацию мы как раз для того и собираем, чтобы вы могли судить о необходимости платить за игру деньги. Например, для меня сочетание слов "фэнтезийная RPG с элементами экшена и управлением от третьего лица" равноценно фразе "я обязан увидеть ее своими глазами", а слова "футбольный менеджер" означают "игра не для меня".

Хотелось бы высказаться о душе (ударение на второй слог). Моя любимая игра — PES2008 (подозреваю, что до выхода PES2009). Как я ни пытался найти в ней душу, так и не нашел. А потом понял: зачем искать корову в стоге сена, если стог сена уже в корове? Не поняли? Объясняю. Не душа в играх, а игры в душе. Я люблю PES2008 потому, что люблю футбол. Он погружает меня в мир, в котором я хотел бы оказаться, но не окажусь никогда. Делает меня профессиональным футболистом (и не одним, а целой командой) и тренером. Короче говоря, я люблю футбол, поэтому выбираю PES (а не убожество от EA sports).

EA Sports была бы в трансе от наших рассуждений. То их игры без души, то они вдруг "вне души". Причем, как ни крути, игроки их продуктом недовольны, а что менять в нем нужно — неясно.

Anuriel, насколько я могу полагать, является любителем RPG. Об этом можно судить по тем играм, которые он выбирает для обзоров. Почти сплошь RPG. Значит, ему нравится строить отношения с людьми (персонажами), развиваться через познание нового и совершенствоваться (сюда может входить интерес как к чтению, так и к спортзалу), управлять ходом своей жизни (влияние на развитие мира игры) и т.д. Это есть в нем, поэтому именно это он ищет в играх и находит в RPG. Такой подход можно спроецировать на все игры, да и на все, что мы выбираем в своей жизни.

Ну, если об RPG говорить, то мне просто нравится, когда в случае принятия неправильного решения можно загрузиться и переиграть.

Теперь о "холодной войне". Оказывается, что многие у нас не любят американцев за то, что они не любят Россию. В общем, между этими людьми и "русофобами-американцами" я ставлю знак равенства. Если вы не любите кого-то, то не удивляйтесь, что и они не любят вас. Я, например, не люблю Россию за то, что они не уважают такие маленькие страны, как наша. Они до сих пор называют нашу страну Белоруссией, о чем тут говорить. Если мы "сестры", то это выглядит как-то неуважительно. Вы знаете, как зовут ваших сестер? Я никогда не буду оскорблять США, Латвию, Эстонию, Грузию за то, что они не любят Россию, но и не буду оскорблять Россию, защищая их. Это все политика, а в политике вы не найдете ни одного честного человека, даже не пытайтесь. Это мое мнение, я его никому не навязываю.

Судя по письмам, белорусы тоже далеко не все знают, как правильно называется наша страна. Что же от соседей требовать?

То, что американцы ничего не знают о России, объясняется просто. Вы смотрите американские фильмы, они не смотрят российские.

— Так пусть читают историческую литературу!

— А зачем? Вы много книг прочли о Гражданской войне в США?

— Нет, а зачем?

Правда, мой брат отказался играть в Call of Duty 4 из-за того, что там надо убивать русских. Это о влиянии игр на сознание человека. Или о влиянии сознания на игры...

Это о влиянии политики на искусство. Как ролевику мне споры вокруг Call of Duty 4 не совсем ясны. Если ты хочешь играть солдатом, то убивай кого прикажут, потому как в реальности офицерам на личные переживания солдат плевать. Рядовой — это ведь не Ядерный герцог, он понимает цену человеческой жизни. Он может быть пацифистом, русским эмигрантом, бояться крови... А кнопки Exit у него нет. Можно сказать CoD 4 дает возможность глубже почувствовать себя солдатом.

Устал писать, но не все сказал еще. Что не дает моему письму стать искусством?. Наверное, то, что я не писатель, да и письма в своей жизни пишу редко. Так же и с играми. Кто-то хочет, а кто-то нет. Кто-то может, а кто-то нет. Кто-то старается, а кто-то отрабатывает зарплату. Кстати Рафаэль Санти хорошо писал за деньги потому, что мог хорошо писать (ударение на второй слог). Зачем делать плохо, если ты можешь сделать хорошо. Чем выше качество, тем выше оплата. За хорошую вещь денег не жалко. Есть такие игры, которые вы купите только из-за громкого названия для того, чтобы на форуме потом не молчать, если речь пойдет о них. Вы их пройдете, а потом будете ругать, ну или хвалить, как будет принято. На них и делают деньги люди, которых мы считаем нехорошими. Не нравится — не бери. Ведь каждый из нас сам делает выбор. По крайней мере, должен делать.

В игровом мире разработчиком может стать каждый, кто найдет много времени и желания для осуществления своей идеи. Поэтому геймеры часто думают не только о том, что купить в магазине, но и о том, какую бы игру они хотели сделать сами. Как известно, зачастую дебютные проекты оказываются не просто успешными, но именно искусными (как "Мор. Утопия" или "Ведьмак"). В сумме оба факта означают, что любой из нас, если "просечет фишку", может за 3-5 лет сделать культовую игру, а следовательно, получить много денег, мировую славу и интересную работу. Это вроде философского камня: пока его у тебя нет, ты чокнутый алхимик, а когда ты его найдешь, у тебя будет все.

В одном из прошлых номеров какой-то читатель неуважительно высказался по поводу девушек-геймеров. Мол, за рулем они тоже неуместны. Глупо. По моим личным наблюдениям на пешеходных переходах девушки пропускают почти всегда, а вот мужчины почти никогда не пропускают (если только они не гаишники). У девушек другой менталитет, поэтому они играют в другие игры, по-другому, замечают то, чего не замечаем мы. Но видимо, то письмо писал школьник, еще не переставший дергать девочек за косички на переменках.

Как взрослые люди мы знаем, чем отличается хорошая статистика от плохой. Личные наблюдения — это плохая статистика. Хорошая статистика — это, например, голосование на ag.ru, в котором участвовали 14355 геймеров. Из них мужчин оказалось 95,7%, а женщин — 4,3%. Поэтому давайте не будем из одной крайности переходить в другую и одно неуважительное высказывание "компенсировать" другим, ничуть не более уважительным.

Все. С уважением, Я — не легенда.

Верю, что не легенда. До встречи.



Владимир Владимирович

Здравствуй всеми уважаемый и почитаемый Anuriel!

Здравствуйте, Владимир.

Хоть и покупаю ВР уже очень давно, написать письмо как-то не получалось, хоть тем для написания было ну очень много. Но все-таки решился! Накипело!

Слушай раз: ВР очень красивая и интересная газета, у которой есть свой сайт. Это, конечно, очень хорошо, особенно если красота газеты поддерживается красотой и удобством сайта. Согласись, сайт ужасен! Что, никто не мог создать красивый сайт? Зайди на почти любой сайт L2 или WoW и ты увидишь отличную и красочную картинку!

Красивые красочные картинки сайтов Lineage 2 и World of Warcraft, как не трудно догадаться, представляют собой рекламу этих онлайновых игр. В отличие от них, сайты, предоставляющие реальную информацию, обычно приносят красоту в жертву функциональности и скорости загрузки. Кроме того, результаты опросов на нашем форуме показывают, что дизайн сайта вполне устраивает наших посетителей.

Я не понимаю, почему никто не писал об этом!? Да и почему нету архива выпусков ВР? Мне, например, очень хотелось бы почитать первый номер ВР. Ну ладно, может быть я не на тот сайт заходил. Главное не сайт, а сама газета, которая не перестает радовать постоянных и новых читателей!

Архив номеров есть. Первый номер лежит тут: www.nestor.minsk.by/vr/2000/01/index.html Остальные примерно рядом.

Слушай два: газету поругали теперь надо похвалить! А хвалить есть за что! Например, за отличного почтальона, который, я так понял, во время школы и после ее окончания прочитал несколько тон книг. И что самое главное, помнит и пользуется цитатами отличных людей!

Google наполняет мой мозг знаниями и проясняет разум!

А также можно похвалить (на мой взгляд) лучшего автора обзоров Гошу Берлинского (отдельное СПС Гоше за "Мир страха в литературе"). Гоша Берлинский — ТЫ Лучший!!! А также спасибо за "радость чтения", только сталкера можно поменьше. Да и вообще спасибо, что вы есть!!!

[Гоша покраснел, потом позеленел и очень засмущался]

И напоследок мне бы хотелось затронуть тему чтения книг. Мой путь на работу коротается чтением книг и не одноразовых детективов, а классикой мировой литературы. Я-то уже привык, что на меня в транспорте смотрят, как на какого-то ботаника или просто дебила! (сор за не цензуру). С этим надо как-то бороться!

Если вы читаете в транспорте такую классику, как "Сказка о рыбаке и рыбке", то окружающие могут в самом деле вас не понять. В таком случае лучше перейти на аудиокниги, ездить в такси или хотя бы носить майку с надписью "Не смотри на меня так!" Если же вам кажется, что все люди по пути на работу должны читать книги, которые нравятся вам, то боюсь это обычный конформизм.

P.S. забыл еще одно! Вы все очень плохие люди! Прочитал парочку статей про аниме, решил посмотреть, и так понравилось, что кроме его почти ничего не смотрю! А серия статей про "линейку"! Та же история!

Осталось написать серию статей о Гарри Поттере — и Владимир будет для реального мира потерян. =)

P.P.S. Спасибо, что меня выслушал. ВР FOREVER!!!

С уважением Владимир Владимирович.

Спасибо за добрые отзывы.

***

Предсказания будущего всю неделю не удаются: астрал затуманен наглухо. Надеюсь, это тучи релизов сгущаются и скоро из них пойдет хитовый игропад. До его наступления делать решительно нечего: буду смотреть на небо и ждать ваших писем. До ноября!

Дыдышко Артем aka Anuriel
(anuriel.vr@gmail.com)

СВОЯ КОЛОКОЛЬНЯ

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2

Добрый день! Я присылаю Вам обзор игры Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 в рубрику "Своя колокольня". Я в восторге от этой игры и хотел бы рассказать о ней читателям "Виртуальных радостей".

Проблема геймера со стажем состоит в том, что этот самый "стаж" не позволяет беспристрастно оценить ни одну новую игрушку — среднестатистический хитовый шутер деинсталлируется спустя полчаса после запуска. Причина проста: ожидаешь чего-то большего, нежели повторение старых идей с улучшенной графикой. Новая игра остается на винчестере только в одном случае — если она заставляет забыть обо всем: сне, еде, футболе, работе. И старые идеи этому способствуют, если они воссозданы в совершенстве и считались совершенными еще когда назывались инновационными. Вспомним серии Half-life, Call of Duty, TES, HOMM, GTA, King's Bounty, Hitman, Splinter Cell, Civilization — последующая игра сохраняет и развивает все хорошее, что было заложено в предыдущей. Список дополняет серия Tom Clancy's Rainbow Six с недавней Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2.

Скажу сразу: для меня эта игра — хит. Хит не потому, что некие авторитетные сайты назвали ее хитом, и не потому, что она не идет на видеокарте без поддержки шейдеров третьей версии (по моим наблюдениям, два фактора, по которым даже самые скучные игры причисляют к хитам). Играть было настолько интересно, что мне захотелось пройти ее до конца, — а этого желания у меня не вызвали ни Crysis, ни Lost Planet, ни UN3, ни Clive Barker's Jericho, ни Gears of War, ни Stranglehold, ни Bioshock. Я бросал эти игры тогда, когда понимал, что ничего нового они уже предложить не могут, с каждой гибелью персонажа напрягают все больше, а сюжет надоел не удержит (за редким исключением вроде HL2). Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 заставляет играть с 10 вечера до 10 утра без права на сон вплоть до финальных титров.



Графика

Powered by Unreal Technology. Стандарт, что тут добавить? Пришло время UT3-технологий, они — не будущее хай-тека, а его настоящее. Все красиво, отдельные моменты — к примеру блики на касках — приятно поражают, другие — слабая прорисовка дальних объектов Вегаса — вызывают нарекание.

Звук

Выстрелы, взрывы, ругань — все отлично, без переборов и переигрываний. Винтовочный выстрел легко отличить от выстрела из дробовика, что позволяет лучше оценить ситуацию и действовать соответствующе — спрятаться и ожидать, пока снайпер обнаружит себя, или отбежать назад, чтобы не получить в упор пулю из дробовика.

Сюжет

Помните, что говорил Джон Кармак о сюжете в шутерах? Вот-вот. Абсолютно не волнует, зачем преследуешь мужика в белом костюме, кто такой Альварес и почему всех предал некто Новак. Плевать на брифинговую сюжетную болтовню, Rainbow Six — спецназ, что который выполняет задание без лишних вопросов (допускаются типа "какова примерная численность врага" и "цель брать живой или мертвой", но возможности их задать игра не предусматривает). Tom Clancy — писатель, и в основе игры — его история о том, почему в Лас-Вегасе террористы всех убивают вместо того, чтобы сорвать куш в казино.

Творчество Tom'a Clancy многогранно. Зная, что всем наскучили его истории о противостоянии США и арабских террористов, он написал историю о противостоянии США и.:. мексиканских террористов! Не вижу разницы, какой национальности гад на мушке прицела. Пока спецслужбы США выискивали террористов в Южной Америке, Персидском Заливе, Афганистане, контроль над ближним зарубежьем был ослаблен, и в Лас-Вегасе произошла серия крупных терактов (судя по количеству убитых в течение игры, террористов в Мексике явно больше, чем солдат в мексиканской армии). Часть терактов спецназу из Rainbow Six удастся предотвратить, а главных зачинщиков — наказать.

Антураж

Одна из лучших сторон игры. Пробираясь по пентхаусу, казино, спортивному центру, санаторию, театру, особняку, ловишь себя на мысли, что здесь все настоящее. В других играх, идя с автоматом наперевес по чьему-то дому, понимаешь, что вокруг просто декорации: нет элементарных вещей — одежды в шкафу, зубной щетки на умывальнике, пледа на кровати, бутылки с колой на тумбочке, газет на телевизоре — того, что создает иллюзию жилого помещения. В Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 иллюзия присутствует — помещения и город реалистичны как никогда. Мне ни разу не доводилось бывать в Лас-Вегасе, но то, что сделали дизайнеры, очень напоминает Лас-Вентурас. Посмотрев вниз с верхнего этажа пентхауса на автостраду, захотелось спрыгнуть с парашютом, угнать машину и поехать на летную базу в сторону Сан-Фиерро. Привет, GTA: San Andreas!

Vegas 2 — пример рационального product-placement'a. Far Cry 2, Splinter Cell представлены на стендах и игровых автоматах в одном из павильонов. Стенды и игровые автоматы необходимы для создания антуража, так почему бы Ubisoft не использовать их для рекламы своей продукции?

Еще одна фича — возможность менять броню персонажа и ее расцветку. Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 — шутер от первого лица, но любоваться собой придется часто — когда персонаж прижимается к стене, камера меняет положение, что позволяет видеть и игрока, и то, что творится за углом/открытой дверью. По моим наблюдениям, расцветка костюма на игровой процесс никак не влияет, а вот о том, какую броню надеть — легкую разведывательную или тяжелую штурмовую, — следует подумать. Скажу лишь, что в этой игре неповоротливая черепаха умирает быстро.

Геймплей.

Геймплей затягивает и не дает оторваться ни на минуту. Вроде бы ничего революционного: комната/зал/двор, в котором засели террористы и который нужно зачистить одному или с товарищами. От других игр, казалось бы, Vegas 2 отличается лишь парой особенностей, но именно эти особенности и делают для меня игру победительницей в негласном соревновании среди шутеров нового поколения.

Первое — принцип Call of Duty. Нет отображения уровней жизни и брони. Если ранили, то затуманивается обзор, но стоит немного "отсидеться" — и происходит чудесное исцеление. Конечно, убивают здесь часто, в упор и издалека, бывает непонятно, откуда. Но терять время на поиск аптечек в пройденных комнатах не придется, и незначительное ранение не заставит нервничать, как это бывает в играх с процентным обозначением здоровья.

Второе — способность прижиматься к объектам и отстреливаться из-за них. Это, казалось бы, незначительное новшество переворачивает геймплей с ног на голову, делая перестрелки в разы динамичнее и напряженнее.

Третье — поведение AI. AI получился очень умным, он быстро ори-

Devil May Cry 4

Несмотря на то что PC-платформа развитая и, если хотите, многожанровая, слэшеры тут — гость редкий. И если в прошлом их было побольше, то сейчас новинки этого жанра можно пересчитать по пальцам. Тем не менее качественных слэшеров и у нас хватает. И подтверждение этому — Devil May Cry 4.

Дьявол, который тоже плачет, пришел на PC лишь в виде третьей части сериала. И порт с консолей, надо сказать, мало кого обрадовал. Невзрачная графика отпугнула многих. Тем не менее игру полюбили за динамизм, стильность, харизматичных персонажей. Чтобы не наступать еще раз на те же грабли, Capcom разрабатывала отдельную версию игры для каждой платформы. Результат впечатляет.



Первое, что замечаешь, — у серии "прорезался" сюжет! Хотя он был и в прошлых частях, но для серии в целом — это прорыв. И хотя история далеко не "Война и мир", но уже и не одноклеточное "А! Демоны! Давайте их замочим! — Зачем? — Да ради интереса!". Действие происходит между первой и второй частями серии. Завязка такая: жизнь молодого храмовника Неро мгновенно переворачивается, когда на исповедь в Орден Меча, в котором тот состоит, является человек в красном плаще (думаю, вы поняли, кто это) и уничтожает добрую часть монахов. Неро тут же отправляется (ну, ладно, его отправляют) в погоню за убийцей. А дальше нас ждет несколько сюрпризов и открытий. Но все это лучше увидеть самим...

Начав говорить о сюжете, нельзя не сказать о героях. Тут есть и старые герои — Триш, Леди и, конечно, Данте, но имеются и "отрядик" новых — Неро, Кирие (его девушка, на редкость беззащитное существо), Кредо (брат Кирие), Его Святейшество Санктус и др. По проработке эти герои не уступают самому Данте Спардовичу, а это дорогого стоит. Подобострастного Агнуса и исполнительного Кредо вы, поверьте, не скоро забудете!



Как было известно из превью, интервью и прочего, вместо Данте нам предложат поиграть за упомянутого выше Неро. "Мы, мол, не хотели лишать Данте его способностей и потому дали игрокам неоперившегося еще воина", — говорят Capcom'овцы. "И не зря", — отвечаем мы. Вроде по ходу действа Неро пользуется лишь одним (!) пистолетом Blue Rose и мечом Red Queen, так что же в нем такого? "Такого" в нем аж два пункта. Первый — меч не простой, а с моторчиком, заводя который, мы не только усиливаем приемы, но и получаем возможность исполнять новые. Второй — демоническая лапа (Devil Bringer) — своеобразный стиль Неро. Этой штуковиной Неро цепляет орбы, висящие в воздухе "шары", врагов. Также лапа сгодится для проведения этаких "фаталити". Подходим к противнику и весело бьем оземь/крутим за хвост/протыкаем его же копьем (это зависит от вида врага). А какая феерия происходит на мониторе, когда Неро эффективно добивает очередного босса! Весело и не заезжено. По ходу игры храмовник получит себе (точнее, в лапу) пару способностей, но это так, для галочки. Если Angel Shield (враг "подвешивается" в воздухе, исполняя роль щита) и Yamato (это меч Вергилия, помогающий Неро включать форму демона) разнообразят геймплей, то остальные "примочки" нужны лишь для прохождения.

Предвидя ваш вопрос: "А Данте?", отвечаю: "Да, и за Данте поиграем!" Он все такой же (даже приемы в основном те же), изменился только внешне. Но и тут кое-что авторы поменяли. У Данте все так же четыре стиля (позже он получит пятый), и они меняются прямо на ходу! После победы над боссами Данте дается новое оружие (имеются достаточно интересные агрегаты). В общем, игравшие в третью часть разберутся быстро, остальным это тоже труда не составит. Разве что рука непроизвольно тянется к кнопочке Devil Bringer, но это лечится =).

Пора переключиться на противников. Старых экземпляров мы уже не встретим. Но не будем огорчаться — новые супостаты дадут фору "старичкам"! Чего стоят, к примеру, ходячие "мешочки" или "акуло-пираньи", плавающие... по полу, стенам, потолкам! Теперь у некоторых монстров появилось нечто вроде командира, этакая эволюционировавшая форма. Ах да, в конце каждого уровня нас ждет большой злой босс... нет, не так... БОЛЬШОЙ ЗЛОЙ БОСС!!! Эти веселые демоны — козырь серии. И разработчики постарались: чтобы убить начальника, надо найти лазейку в его защите. Аплодируем стоя — стиль серии





ентируется в сложившейся ситуации и принимает оптимальные решения: где лучше спрятаться — прячется, где надо идти на штурм твоей позиции — идет на штурм. Это прибавляет игре реалистичности и увлекательности. Застать врасплох могут в любой момент — террористы любят десантироваться сверху, сваливаясь как снег на голову ничего не подозревающим бойцам Rainbow Six.

Четвертое — девайсы. Убивая врагов, герой получает опыт, что ведет к повышению звания и открытию новых видов брони и расцветок камуфляжа. Необходимое спецназовское оборудование доступно сразу — оптоволоконная камера, позволяющая рассмотреть, что творится за дверью, не открывая ее; прибор ночного видения и тепловизор — в маленьких помещениях вещи незаменимые. В нескольких миссиях будет доступно тепловое спутниковое сканирование — оно отображает на карте всех врагов в данной области.

Пятое — оружие. Есть оружие тяжелое, у которого в обойме около сотни патронов (удобно во время долгих перестрелок, когда нет времени на перезарядку), обычное (автомат, 26-51 патронов в обойме) и пистолет. Видов оружия много, преобладают экзотические, которые ранее не встречались ни в одной игре. На автоматы можно прикрепить прицел и глушитель. Глушитель помогает не настолько хорошо, как хотелось бы.

Итог

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 — динамичные перестрелки на красивом фоне. Трудно противостоять искушению оставить игру, пока не пойдут финальные титры, — сюжет не нужен, захватывает игровой процесс. Хочется играть и играть, проходить игру снова и снова...

Игорь Бусов

сохранен! Но тут же вылезает досадная проблема: играя за Данте, мы пройдем по тем же локациям, что и Неро (хоть и сильно измененным), а значит, встретим тех же боссов. Конечно, два полудемона разбираются с ними по-разному, но неприятный осадок остается. Однако есть повод для радости: несмотря на повторение локаций, игра все же не кажется затянутой — в ней примерно столько же миссий, что и в третьей части.

Осветим "всего понемногу". Отныне покупка ведется не только за орбы (предметы), но и за proud souls (приемы и ability). Причем дорожают не только предметы, но и движения (10.000 орбов за Gold Orb — не предел, а начальная цена!). Система рейтингов (D-C-B-A-S-SS-SSS) осталась неизменной, разве что к буквам пристроили другие слова. Обещали сделать управление удобнее, но это проявилось лишь в перемене кнопок "удар" и "выстрел". Поэтому осмелюсь посоветовать геймпад (хотя мне было комфортно играть и на клавиатуре). Зато настройки управления и подсказки не используют такие обороты, как "кнопка 1" или "крестовина джойстика". Камера все так же "больна" выбором неудобных ракурсов. Так что кардинальных изменений в лучшую или худшую сторону тут, в принципе, нет.

Ах, я же совершенно забыл! Тут ОТЛИЧНАЯ графика, причем от системы игра многого не требует (на максимальных настройках игра идет на конфигурации, еле-еле подходящей под минимальные требования). Ролики теперь смотрятся на ура не только потому, что это весело, а еще и потому, что красиво. Анимация, как всегда, качественная (спасибо motion capture). Не отстает и звук: он, как и в третьей части, хорош. Музыка подобрана отменно: рок, металл и просто хорошие музыкальные темы.

Но, играя в это великолепие, замечаешь что-то необычное. 10 уровень, очередной босс повержен, а мы скушали только три "аптечки" и не пролили не капли Holy Water. Странно, не так ли? Тот, кто в Devil May Cry 3 запинал таки Цербера с пятой попытки и остервенело полил Вергилия святой водой, меня поймет. Игра стала легче, преступно легче. Конечно, упрощение требовалось, но не настолько же! Игра на Normal (Devil-Hunter) — вечерняя прогулка с минимумом сложностей. А теперь вспомните аналогичную сложность из Devil May Cry 3...

Неоспоримые плюсы:
Сюжет и персонажи
Отличные графика и звук
Стиль (это относится к врагам, локациям и прочему)
Динамичный и затягивающий геймплей

Досадные минусы:
Повторение боссов
Игра стала слишком легкой
Неадекватная камера

Оценка: 8.5

Вывод: Четвертая часть сериала показала, каким был бы Devil May Cry 3, портируй его вовремя (и с умом!). DMC4 как самостоятельная игра — отличный слэшер, в котором плюсы весомее, нежели минусы. Как продолжение серии — достойный наследник. Фанатам серии и людям, жаждущим увидеть наконец хороший слэшер, советую покупать не думая, остальным — хотя бы попробовать.

Илья NOTlamer Хилько

ИГРЫ ЛЮДЕЙ

Про "это"

Когда начинаешь писать про игры, в них перестаешь играть. Т.е. Играть с большой буквы: с залихватской стойкостью просиживать час за часом у монитора, с радостью встречать очередной уровень... От игр получаешь неописуемое удовольствие, впитываешь его каждой клеточкой своего тела. А потом расплачиваешься: каждым новым ослабевшим участком сетчатки; каждой новой диоптрией очков; каждым новым отложенным граммом жира из-за сидячего образа жизни; каждым новым похрустывающим суставом; каждым новым капризом девушки, потому что ты забыл позвонить или опять опоздал на свидание; каждой новой обидой лучшего друга, вынужденного искать другого компаньона на этот вечер. Я думаю, любой геймер найдет здесь что-то свое или же впишет нечто другое, очень личное. Но все мы едины в своей страсти. И разве можно винить хоть кого-то за этот лишающий воли наркотик? Игры — тоже искусство, полноправное, неповторимое. И им хочется наслаждаться.

"Это безумие! — Это политика"

"Пираты Карибского Моря"

Так о чем бишь я? Ах да! Перестаешь играть... Да, как ни прискорбно, а раз распотрошив игру на составляющие, почитав отчеты разработчиков, наснимав скриншотов и увенчав статью окончательным и бесповоротным, как надгробие, вердиктом, лишаешься того чувства упоения, которое дарят игры незамутненному интригами индустрии разуму. А потом пишешь снова. И снова. И погружаешься в работу с головой, все дальше, все больше. Ты все еще геймер, но уже и автор. Гордо именуешь себя рецензентом. Журналистом. Судишь разработчиков. Казнишь и милуешь. Шьешь и пришиваешь. И ведь дороги назад нет. Ты можешь уйти в отставку, но старый взгляд на мир уже не вернуть. И хотя ты еще сам вчера был безумным любителем, к примеру, "Фоллаута", сегодня уже выделяешь фанатов в четко оформленную касту и с легкостью вычеркиваешь себя из их списка. А нам не с вами! Мы — объективные игрожурналисты, в наших умах нет места любви к играм.

А когда среди всей этой круговерти графики, сюжетов, оптимизаций и прочей мишуры находишь игру, которая все еще в состоянии приковать тебя к монитору, то оттягиваешь ее финал столь долго, сколько можешь. И кофе стынет в чашке, и телефон разрывается от звонков дорогих и любимых, а ты вновь, как лет 5-10-15 назад, стучишь по клавишам, дергаешь мышью и наслаждаешься. А что потом? Потом тебе надо писать статью. Свое уважаемое мнение. Надо в который раз покопаться в белье разработчиков, припомнить им давешние грешки, похвалить за новые успехи и сделать Вывод. Тот Вывод, который станет венцом твоего клавиатурного творения. А потом наступает момент, когда холят либо гнобят тебя, как холил или гнобил ты разработчиков. Се ля ви.

Глупо было бы, конечно, считать, что все авторы одинаковы. Что вы! Не все идут сложным путем. Кому-то нравится оставаться геймером и строчить статьи десятками, не давая им ни грамма своей души. Кому-то вообще неизвестно по каким причинам нравится красть чужие труды, чужие частички души и выдавать их за свои. Кто-то грязнет в бессмысленном графоманстве, в который раз пытаясь отыскать тот свой единственный стиль, чтобы через годы его сравнивали с неоформившимися стилями новых, только начинающих авторов. Чтобы могли сказать: "А вот он писал лучше! И вообще в траве теперь меньше хлорофилла". И из месяца в месяц ты пишешь новые судьбоносные строки, общаешься с коллегами, кто-то тебе нравится, кто-то — нет. К тебе тоже относятся совершенно по-разному. И все это ради чего? Как хочется сказать: "Ради денег". Вот отмахнуться этим выражением, и чтобы не лезли со своими вопросами. Но нет. Тогда, может, ради фанатов? Чтобы приходить на какой-нибудь местный форум и читать дифирамбы в свой адрес? Очень хотелось бы сказать и так. А все, на самом деле, очень просто. В твоей жизни появляется новый наркотик. Ты раньше играл в игры, теперь ты про них пишешь. Забавно, не находите?

IDDQD

А что же игры? Им-то без разницы, геймер ты или журналист. Они продолжают будоражить умы человечества, завоевывать себе признание на всех возможных аренах: политических, спортивных, каких-то иных. Трудно отыскать сейчас человека, который бы ничего об играх не слышал.

А еще они обладают душой. Или нет — в зависимости от конкретного проекта (нелюбителям выражения "душа в играх": отойдите в сторону). Это такие редкие творения, которые запоминаются на всю жизнь. А если вы спросите меня, что же собой представляет эта эфемерная душа, которой якобы наделены означенные выше творения, я вам просто скажу: это каждый для себя решает сам. Для меня это труд разработчиков, которые вложили в игру собственную душу. Для кого-то — выдающийся сюжет или неповторимый стиль и антураж. В любом случае, выделить эти редкие проекты несложно. Они блистают на общем фоне как звезды первой величины. А так ведь приятно осознавать, что ты с этими душевными проектами знаком не понаслышке. И потом можно как-нибудь с этаким эстетическим снобизмом заявить, что ты играл в, скажем, "Диабло". И все вокруг сразу: "Вауух!" А кто-то смотрит на тебя и деловито спрашивает: "За сколько прошел?" Это он. Геймер. Твой единомышленник.

Почему я написал именно "Диабло"? А просто так. С таким же успехом можно написать "КотОР" или "Сталкер". Это я уже перехожу к вопросу об эволюции игр. Некоторые так любят с глубокомысленным видом изрекать, мол, теперь игры совсем разучились делать. Да и душа в них более не наблюдается. И хочется поставить на место таких умников крепким словцом. Меняются технологии — меняются и игры. Приходят новые жанры, совершенствуются старые. В конце концов, взрослеем мы — взрослеет и наше мироощущение. Если человек по жизни геймер, он отыщет душу и в современном проекте, и в оном десятилетней давности. А упертых консерваторов хватало всегда и везде — нам ли, геймерам, их слушать?

"Это только для мужчин. — Что-то, связанное с яйцами?"

"Бойцовский клуб"

Кстати, кто сказал, что в игры играет лишь басовитая половина человечества? Среди геймеров встречаются и девушки, и женщины, и даже дамы преклонного возраста. Эта манящая реальность в мониторе не делит нас по полу и возрасту, по национальности и принадлежности к субкультуре. Она скашивает, украдкой бьет под колено каждому — и вот ты уже геймер, часть бесчисленного сообщества, песчинка на пляже. И находишь таких же единомышленников, скованных одной цепью.

Занятно бывает поболтать в играх с другими людьми. С каким-нибудь французом или австралийцем, с которым тебя свел айпишник сервера. Узнать, что ему 16 и он зашел поиграть после школы. Что ей 20 и она готовится участвовать в национальной лиге киберспорта. Что ему 38 и он отрывается по полной, пока сын гуляет с друзьями, а жена на работе. А ты отвечаешь, что ты вот игрожурналист. Тот самый, что за яй... жабры берет разработчиков и их компьютерные детища. И слышишь разные ответы, видишь разные реакции, треплешься за жизнь. И осознаешь, как много людей связывает воедино это безумное помешательство миром по ту сторону экрана. Миллионы по всей планете играют в игры. Хорошо ли? Плохо ли? Каждый решает для себя, во всяком случае, равнодушным игры не оставляют никого.

Вот выйдешь на улицу, глянешь по сторонам... Сколько из этих людей играли в Дум? А в Морровинд? Ищешь в глазах прохожих отражение лабиринта из Пакмена... Да, компьютерные игры уже давно не экзотика, а полноценная ветвь искусства. Они прочно занимают свою нишу, которая продолжает упорно расширяться.

Так что давайте-ка дружно скажем тем господам, что работают на наше благо, всем тем программистам, художникам, дизайнерам, сценаристам и еще бог знает кому, всем людям, занятым в наделении игр душой, огромное человеческое спасибо. Без них наш мир лишился бы одной из самых ярких частей своего спектра разнообразия. Точнее, никогда бы эту часть не приобрел.

Что наша жизнь? (4 буквы)

Что сказать вам в заключение? Любите игры — они ведь давно стали неотъемлемой частью нашего крестового похода от коляски к деревянному ящику. Любите жизнь — она ведь складывается далеко не из одних игр. А писать или не писать про игры — уже вам решать.

Вот допиваю очередную чашку кофе и думаю: а какого, собственно, черта я все это насочинял? С целью научить вас чему-то? Да ну, сколько людей, столько и мнений. Решив поделиться откровениями? Уже теплее. Видимо, зачесалось там где-то в районе мозжечка, и чтобы избавиться от зуда, пришлось вновь мучить столько мыслей повидавшую клавиатуру... А возможно, и просто из-за изменившегося отношения к играм. Причин может быть множество, но одну я готов назвать с уверенностью.

Где-то пару месяцев назад я открыл для себя замечательный комикс — Penny Arcade (любителям кричать "баян": отойдите в сторону). И даже хорошо, что я о нем не знал раньше. Это своеобразное "повествование об играх и в них играющих" в картинках выходит с конца девяностых. Знаете, другой такой правдивой "истории о нас" не существует, я уверен. Через потрясающе едкий и умный юмор там высмеиваются все касающиеся игр избитые темы, уважаемые господа сенаторы и парламентарии, так любящие пугать общественность своими домыслами на тему "куда катится мир и почему в играх так много насилия?", разработчики и издатели, журналисты и целые поколения геймеров. Слава богу, юмор не злой. Просто такой критический взгляд на всех нас со стороны. Очень, знаете ли, прочищает голову и продлевает жизнь здоровым смехом. Так что рекомендую. Ссылку давать не буду — идите погуглите.

Diamond

ОБЗОР

Санитары подземелий 2:
Охота за черным квадратом





Чем отличается десантник-курсант от сержанта? Курсант, высадившись на планету, заселенную отъявленными преступниками, и обладая начальным капиталом ровно в две руки и одну голову, за пару месяцев пропахивает ее на полметра в глубину, забирая себе все ценное, подрывая все, что не может забрать, и убивая всех, кому такой суровый подход не нравится. А сержант, попав в ту же ситуацию, делает из подсапожных материалов отделение курсантов, и уже они поступают с планетой известным образом. Различие двух подходов отражает разницу между игрой "Санитары подземелий" и сиквелом "Санитары подземелий 2: Охота за черным квадратом".

Жанр: *тактика с элементами RPG.*
Разработчик: *1С.*
Издатель: *1С.*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD.*
Похожие игры: *"Санитары подземелий", Fallout, "Бригада Е5": "Новый альянс", 7,62.*
Минимальные системные требования: *Windows XP / Vista; DirectX 9.0c; процессор: Intel Pentium IV 3 ГГц; ОЗУ: 1ГБ и больше; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6600 / ATI Radeon X800; звуковая карта, совместимая с DirectX 9; 3,5 Гб свободного места на жестком диске.*
Рекомендуемые системные требования: *Windows XP / Vista; DirectX 9.0c; процессор: Intel Core 2 Duo или AMD Athlon 64 X2; ОЗУ: 1Гб и больше; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 / ATI Radeon HD 2600Pro; звуковая карта SB Audidgy2; 3,5 Гб свободного места на жестком диске.*

Несерьезный сиквел

Автор "Санитаров" Дмитрий Пучков видел героя второй части крайне жестким парнем, не восприимчивым ни к каким воспитательным мерам, а следовательно, лишенным возможности прокачиваться. Более того, как мастер военного дела, новый герой должен сразу иметь в достатке все нужные боевые навыки. Мечта Пучкова исполнилась: забытый на планете ТУПИК сержант Хартман получил от разработчиков поднебесные характеристики и занялся разворачиванием собственной диверсионной деятельности.

Заряда мотивации для игрока такое начало не несет. Ветерану всего-то и нужно, что улететь с планеты, и неясно, кто может Хартману в этом помешать. Помехи, тем не менее, нашлись, и оказались они, мягко говоря, надуманными. Эпизод, где глава разведки Черныш вместо того, чтобы вызвать сержанту катер, отправил бойца охотиться за тушканчиками-альбиносами для "авторитетных" трусов, многое сказал о душевном здоровье сценаристов. В дальнейшем выяснилось, что, несмотря на обещания сделать игру более суровой, разработчики поступили с точностью да наоборот. Забавных моментов в новых "Санитарах" — туши свет! Тут вам и жестяной пневмобаян, от звуков которого желтеет трава, тут и северный тролль Крендель в компании Кренделихи, и Втулку-танк со щупальцами. Проще сказать, что абсолютно все диалоги написаны с той или иной долей юмора, а качество шуток значительно возросло. Если бы у разработчиков нашлась возможность еще и озвучить все свои сочинения, проекту можно было бы ставить "десятку", плюнув на прочие ее стороны. Жаль, не сложилось.

В порыве несерьезности творцы-игроделы совсем забыли "подтянуть" геймплей, а ведь поклонники первой части указывали на явные недочеты в балансе и ролевой системе. В итоге, все вышло наоборот. Многовариантные диалоги, в результате которых Кабан был не раз зажарен в печи, сами отправились в топку. Следом за ними почти полностью ушла прокачка. Остался только авторитет, растущий по любому случаю, и навыки взлома, ремонта и грабежа. Понимая, что не все обрадуются такому упрощению, разработчики добавили "альтернативный режим", в котором можно накапливать опыт и развивать всевозможные навыки. В этом самом альтернативном режиме особенно четко видны промахи в балансе. Например, "экспу" можно получить за взлом сундуков, карманные кражи, отстрел монстров и бандитов, а также за выполнение заданий. Причем по выгодности эти способы следуют именно в таком порядке: взлом десятка сундуков обеспечит вас таким количеством опыта, что необходимость прохождения квестов станет лишь вопросом любопытства. Несущественны и материальные вознаграждения: охота приносит в десятки раз больше денег, а подаренные уникальные предметы по сравнению с магазинными экземплярами несут лишь коллекционную ценность. Дисбаланс обещают в кратчайшие сроки исправить патчами, хотя толком никто не знает, как сделать интересным одновременно прохождение за Хартмана-супергероя и Хартмана-салагу.

Как говорилось выше, под руководством сержанта проходят перевоспитание несколько наемников из числа местного населения. Подчиненные все как один яркие личности, да и биографии у них что надо! Унтершарфюрер Фриц Биглер, например, крупный специалист по ходульным агрегатам огромных боевых человекоподобных роботов, однако теплó относится к любому оружию из стали. Не хуже Леон Набережнев: проповедник-сектант, медбрат, воспитатель и всегда садист. Выбираем три штуки, но помним, что в ряду "Леон — Гань Вэй — Атилла — Клык — Штырь — Ганс — Фриц — Дерсу — Леон" каждый ненавидит двух соседей и всячески будет избегать неудобной компании.

Теперь скажем об игре главное: закрыв глаза на опыты с прокачкой и отложив в сторонку новый сюжет, мы получим точь-в-точь "Санитаров подземелий" безо всяких номеров. Битвы происходят так же, интерфейс тот же, вещи те же. Куча знакомых локаций и известных персонажей, в полном составе мутантская фауна. Даже саундтрек мы уже слышали два года назад. Конечно, заимствование в игровом мире почетом не пользуется, но лучше взять старое и хорошо сделанное, чем новое, но сделанное наспех. А если учесть, что сохранившиеся характеристики предметов и свойства монстров — это единственная опора, не дающая рухнуть балансу, то "старую одежку" вторым "Санитарам" вполне можно простить.





Нельзя сказать, что разработчики не сделали тайтл красивее. В полный рост использовалась система частиц, благодаря чему появился туман над болотами, дым от сигарет, искры от электричества, светлячки, снежинки и прочие мелочи. Не заметить их невозможно, ведь игра буквально в каждом мувике выставляет "обновки" напоказ. Была прикручена система HDR для более эффектного освещения. Осветители, прямо скажем, перестарались: источников света расставлено так много, что проект загрузил компьютеры, уверенно тянувшие Crysis. Учитывая, что, по большому счету, "Санитары подземелий 2" выглядит технологически отсталым продуктом, рост системных требований никак нельзя считать оправданным.

Очень старались господа, отвечавшие за игровое аудио. Для каждого оружия было записано пять-шесть вариантов звучания выстрела, а потом все то же самое, но уже для цели в бронежилете и металлических доспехах, а также лязг от падения каждой "пушки" на землю, клацание при перезарядке, осечке и перезарядке при осечке. Не учли разработчики только одно: записывать звук нужно было не в помещении, а где-нибудь в горах, поскольку именно в дикой горной местности происходит львиная доля игровых событий. Отсутствие эха очень портит реалистичность, но позволяет без помех насладиться работой звукооператора. Другие звуки тоже не подкачали; от свиста пурги так и вовсе мурашки по коже пробегают.

В заключение — немного о том, как это чудо техники выглядит в действии. Вот противники замечают Хартмана и бросаются в бой. Бросаются всей кучей, стреляя друг в друга и кидая гранаты себе под ноги. Происходит это раза в три быстрее, чем в первых "Санитарах", и, пока игрок успевает нажать паузу, половина врагов уже умирает. После паузы Хартман и его подручные достают оружие и, метко целясь, начинают стрелять в упор. После пулеметной очереди в чье-то тело все вокруг покрывается красной краской (на вид — гузшь). Раненый падает на землю, тут же встает и начинает кушать картошку. Съев ведро, он полностью восстанавливает силы, убеждается, что все двадцать его самопалов разряжены, и достает катану. Под ударами двух катан Хартман ежесекундно падает на землю и встает, отчего становится похож на водокачку. Через его голову наемники пытаются попасть в самураев, в мыслях не имея без приказа сменить точку обстрела. Побеждает, конечно, Хартман, поскольку он десантник — и не просто десантник, а сержант!

Anuriel

РАДОСТИ

Много смешных диалогов с интересными персонажами.
Нелинейность прохождения главной сюжетной линии.
Отличный звук.

ГАДОСТИ

Недостаточный ассортимент реплик в диалогах.
Сильно возросшие системные требования при незначительных улучшениях графики.
Хромой баланс.

ОЦЕНКА

7.0

ВЫВОД

В названии тайтла цифра 2 совсем не нужна. По всем признакам мы получили адд-он с новым сюжетом, но старым движком, дизайном и игровой механикой. Более того, практически все проблемы сиквела связаны с попытками сделать его лучше, поскольку под "лучше" понималось не то, чего хотели пользователи, а то, чего хотел конкретно Дмитрий Пучков-Гоблин. Вопреки этим усилиям, проект получился веселым, интересным и атмосферным. Любопытно будет сравнить его с Fallout 3.



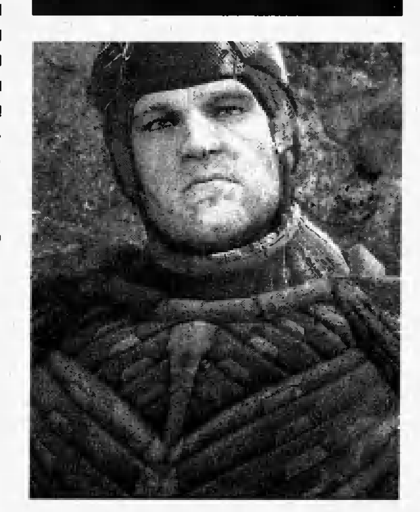


ОБЗОР

Crysis Warhead

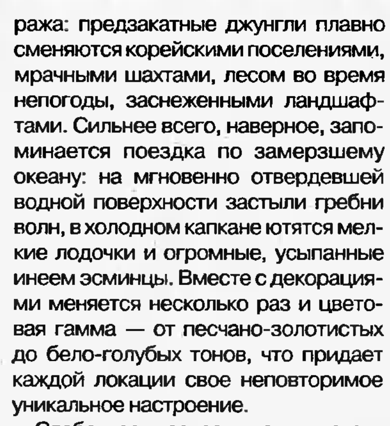
Острая любовь Crytek к графическим изыскам — палка о двух концах: филигранное и сногсшибательное графическое исполнение отвлекало от огрехов геймплея и гипнотически удерживало у экрана видами валящихся пальм да резвящихся на лазурных берегах милого вида птенчиков, глупых черепашек да угрюмых корейцев. Те, в свою очередь, всею ватагой, гордо поигрывая уймой каких-то неизвестных традиционной науке спецэффектов, оказались настолько охочи до системных ресурсов, что знакомство с живностью Crysis очень многие отложили до лучших времен. Колоссальный труд и вложенные средства были подытожены плохоньким тиражом проданных копий и нелестными отзывами прессы. На этой печальной ноте, казалось бы, завершится эра крупных PC-эксклюзивов, как и самой Crysis-серии. Разработка никем уже не ожидаемого аддона поручена была венгерскому отделению Crytek в Будапеште.

Жанр: *FPS*
Разработчик: *Crytek Hungary*
Издатель: *EA*
Количество дисков: *2 DVD*
Похожие игры: *Far Cry, Crysis*
Сайт игры: *http://crysiswarhead.ea.com/*
Минимальные системные требования: *P4 2.8 GHz, 1.0 GB RAM, 12 GB Hard Drive, 256 MB VRAM*
Рекомендуемые системные требования: *Core 2 Duo, 2.0 GB RAM, 12 GB Hard Drive, 1.0 GB VRAM*



История Warhead берет начало с событий оригинальной игры. Наш соратник, шрамированный вредный и хамоватый англичанин Сайкс, едва показавшись в начальных эпизодах Crysis, бесследно исчезает и объявляется в дурном расположении духа лишь в самом конце. Обо всех его похождениях за этот временной промежуток нам и предстоит подробно разузнать. Сюжет, однако, и в этот раз сложными ходами и неожиданными поворотами не изобилует. Он все так же укладывается в классическую шутер-формулу и служит лишь унылой прелюдией-подводкой к процессу умерщвления вражеских супостатов, во время которого, как и положено, из радиопередатчика безостановочно доносятся истерические возгласы однополчан: "О, боже, нет, они меня окружили, уходите, я задержу их, а-а-а-а-а (в этом месте следуют звуки стрельбы, рева и хлюпанья)", трубят военные марши и далее в том же духе. Пафосно-патриотический настрой, к счастью, худо-бедно разбавлен армейским юмором Сайкса. Ответственная за сценарии едва ли не каждой второй анонсируемой игры Сьюзи О'Коннор саму себя, говоря прямо, не превзошла.

Главное отличие Warhead от своего предшественника — это более высокий темп и постоянная перемена окружения. В Crysis года 2007 многие эпизоды были излишне затянуты и не очень интересны. Чрезмерное увлечение Crytek идеей песочницы нередко приводило к тому, что пользователь оставался наедине с самим собой, игрок и живущая по собственным законам игра сосуществовали раздельно и друг в друге зачастую не нуждались. Следствием этого были постоянные провисания темпоритма, когда вы, например, решали обойти место дислокации корейцев безлюдными лесными тропами, и не самые запоминающиеся игровые ситуации, сливающиеся со временем в памяти в серую очередность вялых перепалок.



Плотность же событий Warhead благодаря частичному отказу от sandbox-идеологии удалось значительно повысить и стабилизировать, то есть сделать геймплей без долгих экшен-пауз и снотворных прогулок по необитаемым джунглям. По ощущениям игра очень близка к первому детищу Crytek — FarCry: движемся от чекпоинта к чекпоинту по заранее определенному пути (не всегда, но зачастую) и расправляемся с равномерно разбросанными по локациям недругами, беспрерывно при этом получая по рации важные наставления и указания начальства.

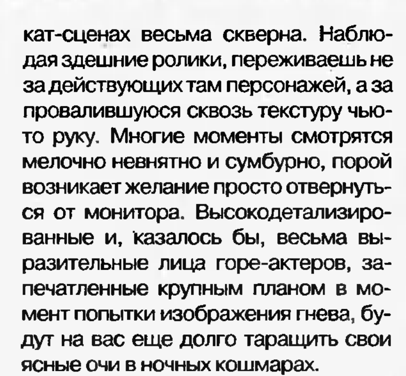
Битвы с представителями инопланетных цивилизаций в этот раз сведены к минимуму, что радует, а боев в невесомости не будет и вовсе. Не дает заскучать и постоянная смена антуража: предзакатные джунгли плавно сменяются корейскими поселениями, мрачными шахтами, лесом во время непогоды, заснеженными ландшафтами. Сильнее всего, наверное, запоминается поездка по замерзшему океану: на мгновенно отвердевшей водной поверхности застыли гребни волн, в холодном капкане ютятся мелкие лодочки и огромные, усыпанные инеем эсминцы. Вместе с декорациями меняется несколько раз и цветовая гамма — от песчано-золотистых до бело-голубых тонов, что придает каждой локации свое неповторимое уникальное настроение.



Слабая режиссура — одна из основных претензий к Crysis, и если постановка геймплейных моментов в аддоне доведена до приемлемого уровня, то вот режиссерская работа в кат-сценах весьма скверна. Наблюдая здешние ролики, переживаешь не за действующих там персонажей, а за провалившуюся сквозь текстуру чью-то руку. Многие моменты смотрятся мелочно невнятно и сумбурно, порой возникает желание просто отвернуться от монитора. Высокодетализированные и, казалось бы, весьма выразительные лица горе-актеров, запечатленные крупным планом в момент попытки изображения гнева, будут на вас еще долго таращить свои ясные очи в ночных кошмарах.

В контент изменения были внесены незначительные. Парк техники пополнил бронетранспортер, и добавили несколько новых видов оружия: пистолет-пулемет (можно взять по одному в руку для стрельбы по-македонски) да барабанный гранатомет, очень полезный при больших скоплениях врагов, разрешат также попрактиковаться в установке мин. Все оружие, как и ранее, при желании можно подвергнуть модифицированию (прикрутить глушитель или оптический прицел). Для пополнения боезапаса, кстати, теперь вовсе не обязательно гнуть спину над каждой обронненной врагами обоймой, достаточно лишь близко подойти к ней — не иначе как новая возможность нанокостюма.

Вражеские орды все так же представлены обозленными корейцами да парочкой видов алиенов. AI доработке, видимо, не подвергался, но ведут себя недруги вполне подобающе, адекватно, а иногда даже коварно: в меру метко отстреливаются, ловко метают гранаты, меняют укрытия — в общем, дать достойный отпор способны.



Графическая составляющая — это, ни для кого не секрет, главная гордость и достоинство всех игр от Crytek. Картинка теперь еще симпатичней за счет новых текстур и доведенного до ума освещения, которое стало более ярким. Клятвенные заявления об оптимизации Warhead и высокой производительности его на машинах средней/низкой ценовой категории, как и стоило ожидать, являются чепухой. Игра все так же здорово тормозит на не самых дешевых компьютерах во время прорисовки крупных локаций и массовых сцен, которых тут, к слову, негусто, отчего и случаются лаги намного реже, чем у оригинала, да и компьютеры за год стали мощнее. Вот и вся оптимизация... Максимальные графические настройки, кстати, теперь можно выставить и на DX9 платформе.



Локтионов Алексей

Диск предоставлен интернет-магазином "Game-online" (www.game-online.shop.by)

РАДОСТИ

Похорошевшая картинка
Динамичный и увлекательный геймплей
Незначительно выросшее количество FPS

ГАДОСТИ

Плохо поставленные кат-сцены
Малая продолжительность
Посредственный сюжет

ОЦЕНКА

8.5

ВЫВОД

Бодрый, качественный и красивый экшен. Высокая динамика, насыщенность событиями, частая смена обстановки и декораций делают проведенные за игрой четыре часа захватывающими и очень увлекательными. Яркое солнце, теплый океан и полчища отважных корейцев. Что еще нужно для счастья серой дождливой осенью?





ОБЗОР

Mercenaries 2: World in Flames

Если вы ничего не слышали о Mercenaries, не спешите удивляться — первая часть так и не доехала до персональных компьютеров. Поэтому анонсированное и для ПК продолжение выглядело вдвойне любопытным. А когда разработчики заявили о тотальной разрушаемости игрового мира и возможности кооперативного прохождения, все буквально на уши встали. И даже многочисленные переносы не смогли отбить желание поскорее разрушить Венесуэлу. Наконец, Mercenaries 2: World in Flames вышла и оказалась тем, чем должна была оказаться — бесшабашной игрой про войну.

Полное название игры в оригинале: *Mercenaries 2: World in Flames*
Жанр: *TPS с открытым миром*
Разработчик: *Pandemic Studios*
Издатель: *EA*
Количество дисков в оригинальной версии: *2 DVD*
Похожие игры: *Just Cause, "Xenus: Точка Кипения"*
Минимальные требования: *P4-3.0, 1 GB RAM, 256MB video*
Рекомендуемые требования: *Core 2 Duo, 2 GB RAM, 512MB video*

"Сколько же невинных погибнет сегодня"

Матиас Нильсен

У развивающихся стран с огромными запасами важнейших ресурсов сложная судьба, ведь любая нормальная сверхдержава не прочь отхапать кусок чужого пирога. Кто-то заключает дипломатические договоры. Кто-то открыто вторгается в страну, прикрываясь борьбой с терроризмом и поиском химического оружия. Кто-то поступает еще хитрее — устраивает государственный переворот и поддерживает одну из сторон, чтобы потом присвоить полезные ископаемые в качестве платы за помощь. Важен не способ, важна суть — наглое вмешательство во внутренние дела государства и присвоение чужих национальных богатств. Так как в Mercenaries 2: World in Flames действие происходит в невымышленной стране (Венесуэле) и все завязано на мировом топливном кризисе, на нефти, ее добыче и краже, сразу же проявляется второе дно проекта. Игра затрагивает весьма серьезную и злободневную тему, ведь реальная Венесуэла как-никак богата на нефтяные месторождения, а с топливом в мире ситуация схожая — получается прямо-таки взгляд в ближайшее будущее через дисплей.

Вторая серьезная проблема, на которую обращает внимание Mercenaries 2, — это участие в вооруженных конфликтах частных компаний, специализирующихся на ведении боевых действий в условиях горячих точек, или попросту наемников. Эти ребята совершенно не знакомы с понятиями чести и верности, и поэтому профессиональный наемник ради собственной выгоды может спровоцировать новую Мировую войну. Что, в общем-то, и делает наш протагонист. Каким образом, умолчу, обойдемся без спойлеров — но, естественно, не обошлось без уничтожения чего-то очень важного и заметного. Тем не менее факт остается фактом — из-за необдуманно-героических действий одного человека две сверхдержавы (США и Китайская Народная Республика) вмешиваются во внутренние дела Венесуэлы и ведут на ее территории агрессивные переговоры с применением флота, авиации и бронетанковых расчетов.

"Он не может сесть, ему прострелили задницу!"

Крис Джейкобс

Сюжетные линии абсолютно одинаковы для всех трех наемников — различия в историях проявляются только в диалогах и едких комментариях самих персонажей. И что приятно, все герои — яркие личности, обладающие неповторимыми характерами и уникальной манерой общения.

Матиас Нильсен — суровый финский панк, у которого явно не все дома, потому что он окончательно сбрендил на почве уничтожения всего и всех. Жизненный принцип этого типажа прост, как апельсин — ты меня задел, я взорвал твой город. А вот у Дженифер Муи с психикой все в порядке, однако такой расчетливой и продажной стервы мир еще не видел — она работает только с теми, кто много платит, и не постесняется предать нанимателя, если вражеская сторона предложит больше денег. Что касается Криса Джейкобса, черного афроамериканского негра, не вынимающего сигару изо рта, то с ним все более-менее нормально — он по-настоящему любит свое ремесло и люто ненавидит предателей, хотя сам меняет хозяев как перчатки. Но что самое важное — за все годы работы Крис не растерял чувство юмора, поэтому постоянно отпускает черные шуточки в адрес окружающих, и это делает его самым приятным персонажем игры.

Кого бы вы ни выбрали — психа, весельчака или стерву — его (ее) в любом случае предадут, ему (ей) не заплатят и вдобавок прострелят пятую точку. Выжив после этих не очень приятных событий, любой нормальный человек уже размышлял бы, как поскорее унести ноги из Венесуэлы, — но ведь наши герои бывали в переделках и похуже, поэтому побег отменяется. Плюс ко всему в карманах пусто, бедро болит, честолюбие требует мести, ну а банковский счет — новых выгодных контрактов. Так что удачи, Венесуэла! Она тебе понадобится.

"На этой развалюхе летать можно только пьяным"

Миша

Кроме вышеуказанных США и КНР, в Венесуэле воюют правительственные силы страны (ваши главные враги), повстанцы коммунистического настроения, транснациональная нефтяная корпорация "Универсал Петролеум" и обыкновенные пираты XXI века. Чтобы отомстить обидчикам и при этом заработать, придется выполнять контракты дружественных группировок, владеющих нужной информацией и определенными ресурсами. Во время прохождения Mercenaries 2: World in Flames вы поработаете на всех, кроме венесуэльцев.

Основным ресурсом игры являются вечнозеленые американские рубли, за которые покупается оружие, техника, информация и топливные вышки, предназначенные для хранения дополнительного ресурса — как ни странно, топлива. Последнее тратится на доставку припасов, транспорта и тактических ядерных зарядов к месту назначения. Деньги добываются стандартным путем — выполнением заданий, хотя иногда в людном месте можно обнаружить никому не нужный ящик, набитый купюрами. Топливо же придется искать прямо на карте, реквизируя затем найденные баки и цистерны.





Ваша команда, которую вы будете собирать треть игры, — тоже очень важная составляющая геймплея Mercenaries 2. Пилот вертолета прямо на поле боя доставит боеприпасы или военную технику, подберет найденные цистерны с топливом, ящики с деньгами и снарядами для авиаударов, притворится воздушным таксистом и доставит персонажа на любую доступную посадочную площадку. Без автомеханика не видать вам продвинутых образцов гражданской техники. А наняв Мишу, вечно пьяного летчика понятно какой национальности, вы сможете ровнять с землей целые кварталы прицельными ковровыми бомбардировками. Плюс у каждого члена бригады найдется парочка заданий обучающего характера.

Игровой мир огромен, поэтому путешествовать по виртуальной Венесуэле на своих двоих по крайней мере глупо. Транспорта много, и управлять можно чем понравится, ну кроме самолетов — они тут по большей мере активные декорации, нежели средство передвижения. Причем захват крупнокалиберного вражеского транспорта (БТР, танки, вертолеты) является простенькой мини-игрой, где вам надо вовремя нажимать нужные кнопки.



"Мне бы только бомбочку ядерную"

Дженифер Муи

Недостатки есть везде, Mercenaries 2: World in Flames — не исключение. Это и скучноватое начало, которое может оттолкнуть игрока, — авторы слишком резко бросают вас в "песочницу", не объяснив, что, где и почем, поэтому во многом придется разбираться самому. Это и устаревшая графика, заблюреная до предела, чтобы хоть как-то прилично выглядеть в эпоху правления Crysis. И суховатый сценарий — при такой-то актуальности и злободневности сюжета разработчики могли сочинить историю поинтереснее.

Но вы наплюете на все недостатки, когда поймете, насколько дружелюбна и увлекательна эта игра. В Mercenaries 2 не заблудишься — проработанная карта мира и отличный GPS помогут, если надо. В Mercenaries 2 не запутаешься — вся техника управляется парой клавиш, и нет никаких многоуровневых меню. В Mercenaries 2 не заскучаешь — здесь всегда есть, куда пойти, кого убить и что снести. В World in Flames интересно заниматься абсолютно всем: выполнять задания, охотиться за должниками и просто прогуливаться по Венесуэле, попутно уничтожая заставы врага. Даже скучнейшие обучающие миссии здесь на порядок увлекательнее, чем в других играх. И не забываем, что в World in Flames можно разрушить все что угодно, главное, добыть бомбу помощнее.

А теперь самое важное — ни в коем случае не равняйте World in Flames под GTA. Совсем. Да, конечно, и Mercenaries, и детище Rockstar — одного поля ягодки. И там и там есть относительно открытый мир, возможность управления любым транспортным средством. Но если GTA акцентирует внимание на всем понемногу — достается и игровому миру, и главному герою, и второстепенным персонажам, — то в центре внимания Mercenaries только взрывоопасный свежевыжатый экшен, и ничего кроме. Этот ураганный боевик для вас, про вас и с вами в главной роли — все события вертятся вокруг главного героя, куда бы он не направился.

Для адекватной игры в World in Flames вам понадобится весь опыт, накопленный при просмотрах боевиков с Арнольдом Шварценеггером, Чаком Норрисом, Брюсом Уиллисом и Сильвестром Сталонне. О да, Mercenaries 2 можно дать точное определение — это такой бешеный трешевый супербоевик конца 80-х-начала 90-х годов прошлого века. Здесь главный герой обладает пуленепробиваемостью Терминатора, непоколебимостью Джона Маклейна, бесшабашностью Рэмбо и убийственной мощью Крутого Уокера. Поэтому в Mercenaries 2 при штурме огромной хорошо охраняемой базы не ищут потаенных троп, не составляют сложные тактические схемы и не прячутся в тени, тихонько прокрадываясь к цели, — эта игра для мужиков с яйцами! Заходим только с парадного входа, под аккомпанемент из взрывов и криков умирающих врагов, с базукой в одной руке и с крупнокалиберным пулеметом — в другой. А затем ровняем с землей всю базу и близлежащий поселок, уничтожив при этом пару танковых расчетов и две-три сотни вражеских солдат. Прониклись? А теперь представьте, что все веселье, весь раш от игры можно смело возводить в квадрат, пригласив друга вместе пройти Mercenaries 2. Взрывать Венесуэлу вместе веселей!

Евгений Янович

Диск предоставлен интернет-магазином "Game-online" (www.game-online.shop.by)

РАДОСТИ

- **Ураганный, взрывной геймплей**
- **Дружелюбность игры**
- **Совместное прохождение**
- **Уникальная атмосфера крутейших боевиков конца прошлого столетия**
- **Легкость в освоении**
- **Пугающе актуальный сюжет**

ГАДОСТИ

- **Пресноватый сценарий**
- **Устаревшая графика**
- **Скучное начало**

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

Ядерный коктейль на основе увлекательного игрового процесса с примесью шикарного мультиплейера и легким привкусом тотальной разрушаемости. Разливается в два бокала и подается при обсуждении цен на нефть.

ОБЗОР

Bionic Commando Rearmed

Привет из прошлого

Bionic Commando Rearmed для некоторых явилась полной неожиданностью. Пока игровое сообщество не без интереса смотрит в прицел на, простите за путаницу, амбициозный Bionic Commando, запланированный на 2009 год, GRIN — собственно компания-разработчик проекта — дабы народ не скучал, решает выпустить римейк оригинальной игры, вышедшей аж в 1988 году. Римейк, к слову, получился что надо.

Не буду вдаваться в историю вселенной игры и перипетии ее сюжета. Дело в том, что в данной ситуации это не имеет ну абсолютно никакого смысла. Приведу лишь краткий отрывок текста, нагло выдранный из заставки игры, который объяснит суть происходящего.

"Давайте я расскажу вам о человеке, с которым познакомился в молодости. В 2029 году мы обнаружили сверхсекретные документы, оставшиеся от давно забытого милитаристского режима. Они описывали нереализованную военную программу под названием "Проект Альбатрос". Узнав об этом, главнокомандующий имперской армией генералиссимус Киллт, обуреваемый жаждой власти, выкрал планы и решил сам реализовать этот проект. Остановить его послали главного агента Федерации, Джозефа Гибсона — "Супер Джо", но связь с агентом была потеряна. Одному человеку поручили проникнуть на имперскую территорию и спасти Супер Джо. С этого и начинается наша история...".

Мир Bionic Commando — альтернативная версия нашего. Здесь нет США, но есть ФША — Федеральные Штаты Америки. Их заклятый враг — имперцы, зеркало фашистов, те же пропагандистские плакаты, до боли похожая форма, чуть ли не списанные флаги. Главный герой, капитан Спенсер, — почти отражение Дюка Нюкема — такой же наглый, самоуверенный, да еще и похожи эти парни, как братья-близнецы.

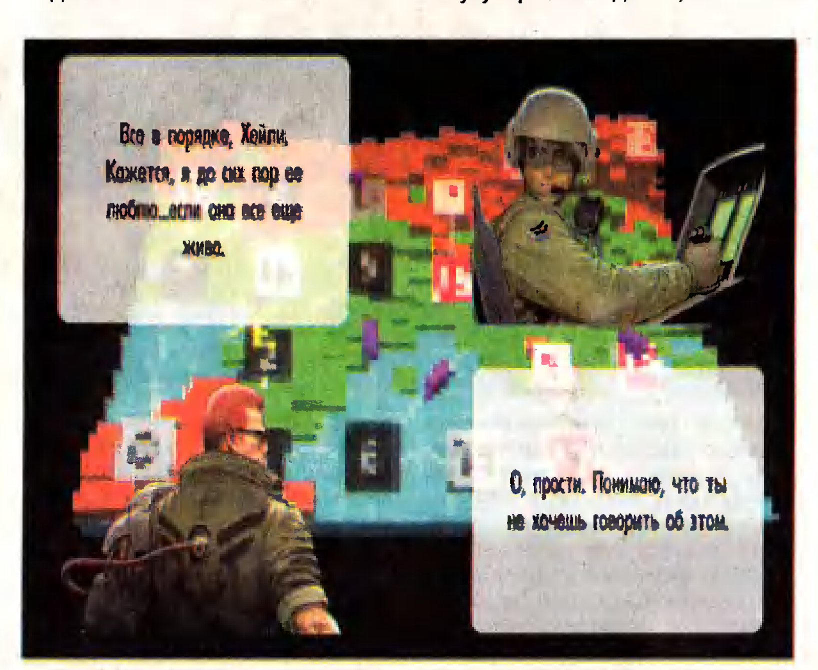
Сюжет в игре прозрачен, на него особо внимания не обращаешь, окунаясь полностью в геймплей. Бросается в глаза разве что качественная стилизация под комикс, характерные окошки, картинки, диалоги. Особо приятно смотреть на перебранку главного героя с боссами. Боссы, кстати, стильные, забавные и увлекательные. К каждому придется найти свой подход, и хоть это и элементарно, интереса меньше не становится. На высоте юмор — довольно сложная субстанция, которой разработчики еще толком не научились пользоваться, здесь показывает себя с самой лучшей стороны. Удачные и смешные фразы встречаются постоянно, что добавляет немало удовольствия к прохождению.

__Жанр:__ Arcade
__Разработчик:__ GRIN
__Издатель:__ Capcom
__Издатель в России:__ 1С
__Похожие игры:__ Bionic Commando, Contra
__Количество дисков в оригинальной версии:__ 1 CD
__Минимальные системные требования:__ __процессор:__ Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц, оперативная память: 1 Гб, видеокарта со 128 мегабайтами памяти, 400 мегабайт на винчестере

Тарзан будущего

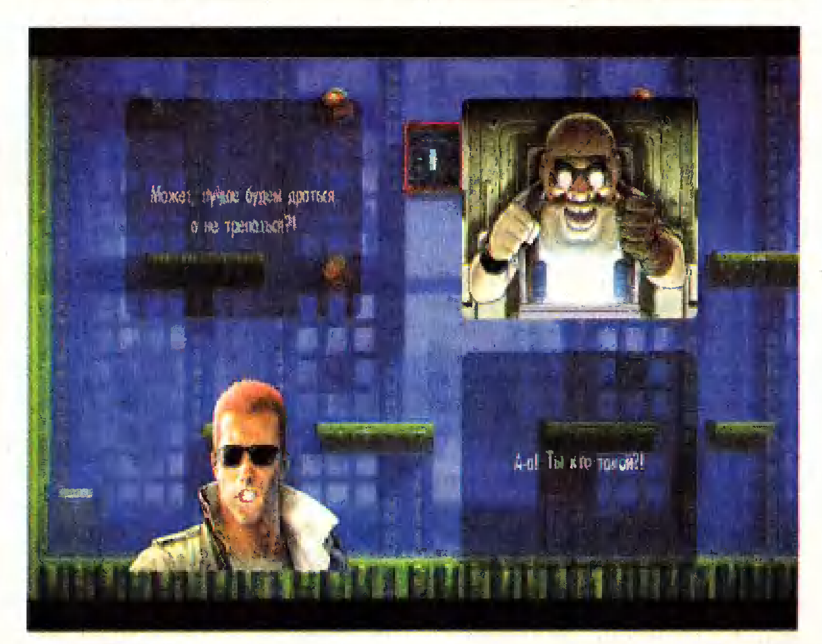
Bionic Commando Rearmed, как и оригинал двадцатилетней давности — чистокровная аркада со всеми отсюда вытекающими. Каждая миссия начинается с высадки на парашюте. После приземления главный герой совершает дежурный кувырок и кивает нам, мол, начинаем. И мы без промедления начинаем.

Основная фишка BCR, ядро и стержень геймплея — бионическая левая рука нашего подконтрольного. По умолчанию герой не умеет прыгать. Вообще. Это очень интересное ограничение. Теперь даже чтобы перепрыгнуть через какой-нибудь низенький бетонный блок, приходится воспользоваться рукой, стреляющей подобием гарпуна с тросом. С помощью сего агрегата можно цепляться за платформы, подтаскивать бочки (после апгрейда руки мы сможем притягивать даже солдат противника и использовать их в роли щита), раскачиваться, как на тарзанке. Забавы с использованием биоконечности разбавлены непрерывными перестрелками. Правая рука у капитана Спенсера в целости, так что оружие он держит ей. Арсенал не очень большой, но запоминающийся. В наше распоряжение попадут пистолет, лазер, ракетница, дробовик и т.д. Применять оружие придется грамотно. Непредусмотрительно, например, пальнуть в стоящий близко от вас танк из ракетницы — разнесет на кусочки и его, и вас, что приведет к стандартному респауну черт знает где или, если иссяк











запас жизней, к провалу миссии и выбросу на основную карту.

О карте стоит поговорить отдельно. Миссии в игре непоследовательны. Игрок волен выбирать, куда отправиться на, так сказать, глобальной карте (перемещение происходит на вертолете). Некоторые ее части по умолчанию закрыты. Нужно искать специальные карточки разных цветов. Кроме вражеских укреплений, отмечены и союзные базы. На них можно найти полезные апгрейды, обмундирование, дополнительные жизни и потренироваться на боевых тренажерах, которые отлично помогают отточить навыки без ущерба для здоровья. Плюс по карте в произвольном направлении разъезжают вражеские ПВО. Встреча с ними — игра в игре. Так как наш вертолетик дальше пролететь не может, то героя высаживают в самое пекло с приказом уничтожить преграду. Камера перемещается на вид сверху, а бионическая рука приобретает совершенно иную функцию. Теперь, если нажать на клавишу, отвечающую за ее использование, Спенсер выбросит трос вперед и крутанется на триста шестьдесят градусов — все летевшие в вашу сторону пули, попавшие в радиус такого финта, будут отражены. В итоге, протолкавшись через скопище врагов и уничтожив ПВО, мы вернемся на вертолет и продолжим выбирать место высадки.

Игра сложна, но это не раздражает, а лишь подстрекает и раззадоривает. Погибаешь тут часто, порой по глупости, порой по делу. Впрочем, не хотите сложностей — выбирайте Easy и не напрягайтесь. На самом же высоком уровне сложности играть поистине тяжело. Полоска здоровья стремительно худеет от укусов вражеских пуль, а сами антагонисты живучи и агрессивны. Короче говоря, не для слабонервных.

С технической точки зрения к игре нет никаких претензий. Графика, анимация — все на уровне. Задние фоны демонстрируют красивые пейзажи, цветовая гамма различна на каждом этапе и дарит ощущение неповторимости. Даже бегая по захудалой стройке, вы найдете, на что полюбоваться. Особняком стоит физика. Она, как бы странно это ни звучало, работает и, более того, постоянно удивляет всевозможными выкрутасами. Враги после смерти могут завалиться самым неповторимым образом, съехать с края платформы и упасть куда-то вниз. Геймер волен притянуть своей чудо-рукой близстоящую бочку и запустить ей в противника. Волен и не запустить, а идти ровным шагом, укрываясь от летящих пуль. Единственный минус во всей этой феерии — тормоза. На заявленной разработчиками минимальной конфигурации игра работает так, словно действо проходит под водой, — медленно и вязко.

Bionic Commando Rearmed — привет из прошлого, сказанный на языке настоящего. Во время прохождения голову будут переполнять сладкие воспоминания о золотых временах Dendi, когда прохождение каждого уровня было занятием затягивающим и принципиальным, а простые платформеры увлекали похлеще, чем современные хиты с многомиллионными бюджетами.

Антон Жук

РАДОСТИ

Увлекательный геймплей
Отличная графика и работающая физика
Качественное музыкальное сопровождение в стиле игр для NES
Первоклассный стиль
Юмор

ГАДОСТИ

Невозможность сохраняться в любом месте
Это счастье могло бы и не тормозить
Не самое удобное управление

ОЦЕНКА

8.5

ВЫВОД

Замечательное развлечение на несколько вечеров. Bionic Commando Rearmed успешно помогает отвлечься от насущных проблем и разгрузить мозг от хитов последнего времени, вроде Alone in the Dark, S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky и Spore. Рекомендуется всем.

ОБЗОР

Spore

От клетки до космоса!

Жанр: симулятор эволюции
Разработчик: Maxis
Издатель: Electronic Arts
Издатель в СНГ: "Софт Клаб" (русская версия)
Похожие игры: The Sims, Civilization, Pac-Man, Sim City, Defcon, "Космические рейнджеры", Master of Orion
Количество дисков в оригинальной версии: 1 DVD
Минимальные системные требования: процессор: P4 2,0 ГГц или аналогичный, 512 Мб оперативной памяти, видеокарта со 128 Мб с поддержкой пиксельных шейдеров версии 2.0, последняя версия DirectX 9.0c, операционная система: Microsoft Windows XP Service Pack 1, 4 Гб свободного пространства на жестком диске, а также не менее 1 Гб дополнительно для сохранения существ



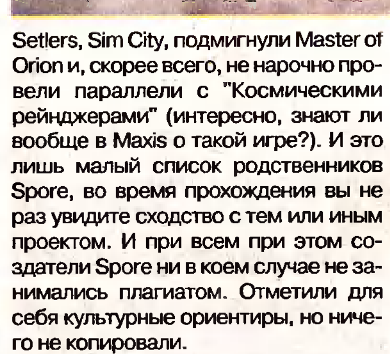
Так уж сложилось, что о Spore игровое сообщество не переставая щебетало еще за несколько лет до выхода. И это ни капельки не удивительно, ведь в отцах проекта числился небезызвестный Уилл Райт, буквально заразивший весь мир вирусом симсомании. Уже в пресс-релизе он дал понять, что от его следующего творения ждать предстоит нечто поистине грандиозное. Пока большинство клялось подарить банальщину, вроде мегареалистичной графики, Уилл и его Maxis, хитро подмигнув, замахнулись на революцию по всем фронтам. И ему хотелось верить. Человек мысли, ставящий геймплей превыше всего и уже который год доказывающий миру, что будущее за качеством и инновациями. Кто, если не он? Масла в огонь подливали впечатляющие ролики, скриншоты и постоянные демонстрации на выставках. Когда уже, казалось бы, народ был готов к релизу, выяснялось, что Spore еще не созрел показаться публике, и девелоперы вновь и вновь отодвигали дату выхода. Тем самым разгорался нешуточный ажиотаж — и пресса, и геймеры просто изнемогали от желания отведать, возможно, самую необычную игру последних лет. Ближе к концу 2008 года, после длительной и упорной разработки, Spore наконец добрался до прилавков.

У Уилла Райта в очередной раз получилось повторить свою загадочную формулу. Вспомните Sims — геймплей там, в принципе, консервативен и однотипен, но от действа чрезвычайно непросто оторваться. Со Spore примерно та же ситуация — если проходить игру во второй, в третий раз, однообразие моментов и ситуаций бросается в глаза, однако даже это не позволяет отвлечься. Игра цепляет, волнует, радует, разочаровывает. Это крайне необычное творение, будоражащее ностальгию по старым добрым временам, временам экспериментов и гениальных идей. Плюс у Spore есть несколько поразительных свойств: проект постоянно удивляет самыми разными, казалось бы, незначительными, но на самом деле очень важными мелочами и смахивает пыль с сундучка ваших фантазий. Подключать креатив и воображение здесь приходится постоянно. Смесь потрясающей атмосферы, качественного и интересного геймплея, нереальной харизмы и необычных, ранее невиданных нововведений — воистину непередаваемый коктейль. Даже те, кто не любит все эти шушуканья со своими персональными зверьками, найдут, чем здесь заняться. Культурная значимость проекта неоценима. Не обошлось, правда, и без жирных минусов.



В клетке

В Spore постоянно встречаются отсылки к целой вязанке игр. Разработчики счистили ржавчину с Pac-Man, помахали flOw, Civilization, Dune, The Setlers, Sim City, подмигнули Master of Orion и, скорее всего, не нарочно провели параллели с "Космическими рейнджерами" (интересно, знают ли вообще в Maxis о такой игре?). И это лишь малый список родственников Spore, во время прохождения вы не раз увидите сходство с тем или иным проектом. И при всем при этом создатели Spore ни в коем случае не занимались плагиатом. Отметили для себя культурные ориентиры, но ничего не копировали.



Глубины космоса... На огромной скорости летит метеорит... Проходит время, и он, разрезав атмосферу неизвестной планеты, падает в океан — зарождается примитивная жизнь. Собственно отсюда и начинается игра. Дав имя планете обитания и определившись с рационом питания существа (на выбор дается травоядность и плотоядность; если постараться, можно стать и всеядным), игрок попадет в доисторический океан. Обыкновенной клетке, коей пока является ваше создание, предстоит добывать пищу, уворачиваться от атак более крупных и агрессивных видов, искать кусочки метеорита и специальные карточки, чтобы прицепить к маленькому тельцу новые части. Поиск пищи является все же ключевой задачей, с каждой съеденной частичкой клетка развивается и растет, происходят постоянные эволюционные процессы. Вот мы, издав жалобный писк, были покусаны какой-то, забавного вида рыбиной, и вот мы, уже отрастив лишнюю тройку жгутиков и плавников, на полной скорости маневрируем и лениво постукиваем током вздумавших напасть на нас. Постепенно клетка поднимается все выше и выше из глубин океана. Окружающие виды меняются с каждой новой "высотой", появляется течение и завораживающие силуэты каких-то монструозных тварей.

Автор этих строк до выхода игры наивно полагал, что данный этап окажется самым скучным из всех. Не тут-то было, он менее масштабный, менее впечатляющий, чем остальные стадии, по сути примитивный, но никак не скучный. В доисторическом океане постоянно что-то происходит: другие клетки перехватывают пищу прямо из-под носа, вами постоянно кто-то хочет полакомиться, раздобыв очередной кусочек тела, мы издаем брачный зов и стремглав двигаемся на ответные любовные зазывания, чтобы усовершенствоваться. Скучать не придется, тем более в воде мы долго не пробудем — первая стадия очень коротка. Начальный этап, наверное, самый миловидный из всей игры. Стоит понимать, что Spore не блещет технологически, но тут в водных глубинах особые графические изыски и не нужны. Главное — дизайнерское мастерство, с которым, по-видимому, Maxis не испытывает никаких проблем.

Пройдя через все фазы роста, творение будет готово подняться на поверхность, основным условием для этого является появление конечностей, точнее — ног, их мы и прикрепим в близлежащем редакторе.

Адамы и Евы

Вторая ступень кардинально отличается от первой — действие переносится на сушу. Наше существо еще убогое и безмозглое. Параллельно с подконтрольным созданием по местности расхаживают десятки представителей других видов. Конфликты неизбежны — не раз придется защищаться или атаковать. Основная цель второй стадии — максимально развить существо в физическом плане, т.е. получить большой и светлый мозг и отрастить энное количество конечностей, тем самым подняв характеристики и заложив фундамент дальнейшего будущего. Для этого нужно исследовать разбросанные повсюду кости и активно взаимодействовать с соседствующими особями. Почти за каждое действие игрок получает уже упомянутые кусочки тела, прикрепить которые можно в местном редакторе. Уничтожили другой вид или подружились с кем-то — получите фрагмент.

Для успешного прохождения существо должно быть грамотно прокачано. Вы не сможете напасть на другую особь и обязательно победить, велика вероятность безоговорочного проигрыша. Та же ситуация с возможностью подружиться с соседями. Никто просто так не даст с собой сблизиться. Чтобы вас приняли за друга, необходимо повторить ряд определенных действий за кандидатами в товарищи. Спеть, станцевать, пококетничать, попозировать — эти четыре операции предстоит воспроизводить на втором этапе постоянно, конечно, только если вы не выбрали путь агрессора. "Прикручивание" частей тела добавляет или поднимает умения и характеристики. Одни стопы, например, дают "+2 к танцам", другие — "+5", но стоят дороже (в роли денег выступает запас ДНК), возьмем последние — тогда может не хватить на рога с неплохим показателем атаки или гребень, повышающий здоровье. Правда, звучит все это намного серьезней, чем есть. На самом деле пройти описываемую стадию не составит никакого труда даже для семилетнего ребенка. Уилл Райт без зазрений совести говорит, что проект в большинстве своем казуальный, и лишние сложности городить здесь было попросту ни к чему.

В принципе, пробежать фазу "Существа" можно довольно быстро, особо не заворачиваясь над поисками рук-ног-крылышек и прочего. Ми-





нус в том, что и тварь у вас тогда будет немного нелепая, состоящая из полутора фрагментов. Весь смак второй стадии и кроется в детальном моделировании своего создания, так что не жалейте времени, порыскайте в поисках интересных частей тела, посидите в редакторе и смастерите себе настоящее произведение искусства. Тем более в дальнейшем вы не сможете вернуться к конструктору внешнего вида своего существа. Этот факт растягивает окончательное формирование на порядочный отрезок времени — хочется добиться максимально симпатичного облика.

С точки зрения игровых ощущений, фаза "Существо" неоднозначна. При первом прохождении все эти побегушки в поисках костей, драки с врагами, танцы ради дружбы и прочие забавы серьезно увлекают и отлично развлекают. Потом же основной прожектор удовольствия смещается уже к редактору существ, а все вышеупомянутое немного утомляет. Очевидно, не помешало бы логичное разнообразие, такое ощущение, что весь потенциал отрезка полностью не раскрыт.

На периферии двух эпох

Итак, создание обрело какой-никакой разум, научилось добывать огонь и пищу. Образовалось племя. Главная задача теперь — сблизиться с соседними поселениями, ну или завоевать их. Чтобы подружиться с кем-нибудь, необходимо исполнить своеобразный концерт. Выглядит это довольно забавно: у наших подконтрольных есть три вида музыкальных инструментов, игрой на которых и придется удивить другое племя. Когда на экране загорается картинка, например, с трещоткой — мы сразу же нажимаем на соответствующую иконку в специальном меню снизу. Немного одноклеточно, но таков Spore. После завершения представления соседи в прямом смысле выставляют нам оценки. Сфальшивили, нажав где-то не на тот инструмент, — получите, скорее всего, неудовлетворительный балл.

Камера в третьей стадии начинает неспешно отодвигаться от существ. Появляется намек на стратегию. Есть даже своеобразный аналог базы: в центре поселения стоит главная хижина, вокруг нее можно устанавливать различные постройки. Зданий очень немного, некоторые дают те самые музыкальные инструменты, некоторые открывают доступ к оружию, отдельные помогут эффективней добывать пищу. Для истребления вражеского племени как раз и нужно сломать основную хижину, особых проблем это не вызывает. Вооружаем часть своих подопечных топорами, а часть — факелами. Первые — убивают, вторые — ломают.

На мой взгляд, период племенной жизни — самый неинтересный. И причин тому несколько: во-первых, неосознанно находишься в сладком предвкушении будущих "Цивилизации" и "Космоса" и все еще отходишь от впечатлений начальных ступеней, на фоне которых "Племя" немного теряется. Во-вторых, геймплей сам по себе здесь почему-то не цепляет. Бегаем от поселения к поселению, играем на всяких дудках, добываем пищу, иногда воюем — абсолютно ничего особенного, местами забавно, местами скучно. К тому же возможность изменения существа осталась в прошлом, что мгновенно отрубило изрядную долю фана. Редактировать вид создания нельзя, но зато можно обвешать его кучей хлама, по большей части выполняющего декоративную функцию.





Мировое господство

"Цивилизация" — на лицо стратегия. Камера отлетает на птичьи высоты, и перед нами разворачивается большая карта, нашпигованная городами. Поступки, совершенные на предыдущих стадиях, напрямую влияют на тактику прохождения четвертого этапа. Кушали травку, фрукты и дружили со всеми окрестными существами? Тогда вы на дорожке мирного, религиозного государства: поливайте жителей чужих городов душем для мозгов, перетягивая их тем самым на свою сторону (равносильно захвату). Воевали со всеми, питались мясом? Ваш путь — военное дело: атакуйте и уничтожайте врага, никаких компромиссов. Есть и третий вариант — экономическая стезя. Давите соседей финансово и выкупайте их города.

Игровой процесс неожиданно разгоняется и ярко выделяется на фоне первых отрезков. Идет борьба за территорию, за главный ресурс — прянность, за города, за власть. Особо геймплей накаляется, когда в игре остается два-три государства. Для перехода на следующую ступень, как несложно догадаться, необходимо захватить всю планету.

Как и все остальные отрезки Spore, "Цивилизация" не обладает какой-то запредельной глубиной. Легкая, ненапрягающая стратегия, умело пересказывающая наработки жанра.

Космическая одиссея

Разработчики странным образом сумели сплести в Spore разнообразие и однообразие. Да, в целом каждый этап уникален и по максимуму отличается от предыдущего. Однако если взглянуть объективно на игровую механику любой из пяти стадий проекта, то становятся отчетливо видны неряшливые нитки однотипности и недостатка идей, торчащие из симпатичного свитера, пошитого Maxis. И особенно этот факт подчеркивает финальная, космическая часть.

Сказать, что галактика, смиренно принимающая наш маленький кораблик, огромна — значит, не сказать ровным счетом ничего. Она просто гигантская. Тысячи и тысячи систем слились в одно яркое, сверкающее полотно. Основная проблема состоит в том, что буквально после двух часов изучения этой самой галактики ее размеры уже не приносят никакого удовольствия. Виной всему то, что в ней банально практически нечем заняться. Разработчики старались сделать масштабную космическую стратегию. Получилось неплохо, но, без сомнений, могло быть в разы лучше.

В финальной стадии Spore до рези в глазах напоминает "Космических рейнджеров". Сходство не только визуальное и геймплейное, но еще и чисто эстетическое. У нас есть огромная галактика с невероятным количеством систем, между которыми можно свободно перемещаться, есть кораблик, множество рас с самыми разными характерами и философией, работающая экономика. В чем проблема? В квестах. Их постоянно выдают, каждая планета нуждается в вашей помощи. Но поручения у всех смехотворно одинаковые. Вас постоянно просят исследовать флору и фауну на планете — А, привезти особь или растение — В, найти три артефакта — С, уничтожить ставших опасными представителей вида — D. Имеется еще несколько видов заданий, но этого все равно катастрофически мало. От однообразия поручений устаешь уже после пары часов полетов.

Когда вам объявляют войну, вообще начинается форменный дурдом. Дело в том, что выйти из противостояния с другой расой очень сложно. Нужно заплатить бешеные деньги или уничтожить враждебно настроенный вид. Чтобы насобирать нужную сумму, необходимо как раз выполнить целую кучу тех самых повторяющихся квестов. А ведь еще нужно колонизировать планеты (недешевое занятие), покупать новые примочки для корабля и целые системы, которые не смогли устоять под натиском вашей экономики, собирать артефакты, получать медали (от этого зависит прохождение). Война отвлекает и раздражает. Благо после нескольких часов развития, после открытия внушительного арсенала оружия и обретения максимального уровня здоровья участие в битвах начинает приносить удовольствие и плоды победы.



Сборочный цех

Весь "сахар" Spore кроется в многочисленных редакторах. Создание и изменение всего и вся — это как минимум пятьдесят процентов смысла всей игры. Не один час вы проведете в местных конструкторах, доводя свои творения до совершенства. Самый главный редактор, на котором держится проект, — это редактор существ. Данный убийца времени содержит в себе, наверное, миллионы вариантов создания всевозможных тварей. Руки, ноги, головы, шипы, рога, крылья — частей тела десятки. Все это можно вытягивать, выворачивать, утолщать, раскрашивать. Объем работы, выполненный авторами, просто титанический. Единственный минус кроется в технической отсталости игры. Так, нет вообще такого понятия, как шерсть или волосы. К движку просто не прикручена возможность создавать лохматых и волосатых тварей. Но, уверен, грядущее войско аддонов исправит эту и многие другие оплошности. Первая часть The Sims, помнится, также не блистала разнообразием...

С переходом на ступень "Цивилизации" открывается новое креативное развлечение — возможность проектировать здания, автомобили, корабли, самолеты и в итоге космический корабль. Вариантов опять же превеликое множество. Хотите — копируйте дизайн-решения из нашего мира, хотите — создавайте совершенно футуристичные модели. Единственным ограничителем может быть только ваша фантазия.

Отдельной строкой стоит упомянуть заигрывания с дизайном планет, на мой взгляд, самое бессмысленное и неинтересное занятие в Spore. В галактике можно найти специальные инструменты для изменения структуры планет (продаются они и в магазинах). Создавать холмы, каньоны, горы, менять цвет рек, атмосферы и почвы — занятие забавное, но в высшей степени бесполезное. А вот формирование благоприятных условий для проживания — дело более увлекательное. Тут уже придется повозиться с изменением атмосферы и создать грамотную экосистему.

Для ленивых существует целая база уже готовых существ, зданий и пр. С выходом же на просторы Интернета в вашей галактике могут появиться творения и миллионов других игроков.

Однако шарма этап "Космоса" ни в коем случае не лишен. Сжав волю в кулак и отвлекшись от осаждающих несуразных недоработок, становится видна блестящая сторона Spore — привлекательная и цепляющая. Перед вами — космос, свобода, общение с жителями других систем, погоня за новыми комплектующими для корабля, колонизация и терраформинг планет, сбор и продажа пряностей. За всевозможные поступки и подвиги игрок получает медали, открывающие новые товары в магазинах, и постепенно заполняет индикатор своего развития.

Мысли по поводу

После прохождения Spore становится понятно, что Уилл Райт хотел угодить и казуалам, и более хардкорным игрокам. Первые — восторженно аплодируют и уходят творить домики и машинки, вторые — озадачено чешут затылки, они определенно неудовлетворены. Каждая фаза Spore — милая, оригинальная, но без глубины. Все поверхностно и консервативно. Но противоречия и недостатки не делают Spore плохой игрой. Полюбить ее, конечно, трудно, а вот уважать легко.

Особое удовольствие получаешь, проходя проект впервые. Постоянные неожиданности порождают всплеск самых разных эмоций. Радует юмор и анимация созданий, удивляют неожиданные события, вроде прилета инопланетян на первых стадиях, поражают постоянные геймплейные кувырки. По части первых впечатлений игра вне конкуренции. Существует ли у проекта такой же запас прочности, как у Sims, покажет время. Лично я уверен, что успех "человечков в домиках" Spore не повторит. Игра многообразна, интересна, тут неплохой геймплей, но по двадцать раз ее перепроходить затруднительно. Хотя бесперебойный выпуск аддонов и контент-паков, как показало время, творит чудеса. Существует немалая вероятность того, что грамотная поддержка Electronic Arts вкупе с мощной рекламной кампанией поселит игру в хит-парадах продаж на весьма продолжительный срок.

Определенно стоит похвалить разработчиков из Maxis, это очень талантливая команда, находящаяся под предводительством гения. Восемь лет назад Уилл Райт подарил нам симулятор человеческого быта, сейчас — симулятор эволюции. Что будет дальше, даже как-то страшно представить.

Антон Жук

Диск предоставлен интернет-магазином "Game-online" (www.game-online.shop.by)

РАДОСТИ

Разнообразие. Каждый этап уникален
Удобные и функциональные конструкторы всего и вся
Реиграбельность
Юмор, харизма и доброта
Превосходный дизайн

ГАДОСТИ

Позавчерашняя графика
Местами неудобное управление
Жуткое однообразие действий на космической фазе

ОЦЕНКА

8.5

ВЫВОД

Не шедевр, не революция. Отличный проект от маститых разработчиков, в котором чудом сплелись гениальность и скука, разнообразие и однообразие, мертвые технологии и замечательная анимация. Игра противоречит и перебивает саму себя, порой раздражает, порой потрясает. Впрочем, закройте глаза на минусы, пропускать такое крайне нежелательно.

ПРИСТАВКИ

Soul Calibur IV

Жанр: *Fighting*
Разработчик: *Project Soul*
Издатель: *Namco Bandai Games*
Похожие игры: *Soul Calibur 3, Dead or Alive 4*
Платформа: *Xbox 360, PlayStation 3*

Файтинги... Особый, так сказать, "рыцарский" подвид аркад. Все по-честному: бой один на один, лицом к лицу. Все решают личное мастерство и реакция игрока, особенности бойца по ту сторону экрана и немного удачи. Любите ли вы файтинги? Не отвечайте, вопрос риторический. Файтинги любят почти все! А кто не любит, тот просто еще в них не играл. Буйство красок, спецэффекты, красивые приемы, ярость, азарт, драйв и адреналин — разве можно остаться равнодушным? Конечно, нет. А если к этому рецепту успеха добавить еще немного специй и приправ, вы почувствуете запах нового восточного деликатеса — Soul Calibur IV.

Немного о сюжете

Сегодняшний гость обладает богатой родословной. Это хорошо, потому что игрок попадает не просто в игру с болванчиками-ботами, а во вселенную со своей сложившейся историей и атмосферой.

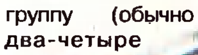
У каждого бойца уже есть не просто красивая моделька и индивидуальный боевой стиль, но и предыстория, цель, мировоззрение и отношения с другими персонажами. Игрок же будто заглядывает внутрь этого мира через замочную скважину, чтобы посмотреть тот кусочек сказки, который ему покажут. Даже если вы не играли в предыдущие игры серии, то все равно быстро поймете, что тут происходит.

Вся сюжетная линия крутится вокруг двух мечей: "плохого" — Soul Edge и "хорошего" — Soul Calibur. Это не просто мечи, но могущественные артефакты, содержащие в себе невероятную мощь и обладающие разумом. Soul Edge находится в руках у некоего субъекта с внешностью демона и именем Nightmare, Soul Calibur — у блондинистого рыцаря-паладина Sigfried'a, а еще по солидному кусочку и того, и другого меча имеет король Algol. Эти и все остальные персонажи дерутся друг с дружкой за право обладания одним из мечей. Цели при этом у каждого свои: кто-то хочет при помощи мегатесака получить власть над миром, кому-то нужен один меч, чтобы с его помощью уничтожить второй, а кто-то вообще пытается спасти душу дочки. Отмечу лишь еще, что у каждого из более чем тридцати (!) персонажей в игре своя цель, а чтобы игрок мог разобраться в целях бойцов и отношениях между ними, во внутриигровом музее существует специальный режим-карта Chain of Souls.

Как бы подраться?

Но история — не самый интересный игровой режим в геймплейном плане. Несмотря на обилие рассказанных сюжетов, красивейшие и душевные ролики, судьба каждого из персонажей раскрывается за пять схваток. Из этих пяти схваток третий и четвертый уровни одинаковы для всех бойцов, пятый уровень представляет собой вариацию на тему двух арен и трех боссов. Более-менее уникальны лишь первый и второй этапы, да и то ключевое выражение здесь — "более-менее". Уровня сложности лишь два, притом normal мне показался слишком легким (не чувствуется вызов, бой почти всегда похож на избиение, правда, позволяет хорошенько расслабиться после тяжелого дня), а hard попахивает садомазохизмом (минут сорок пытаться убить финального босса — это перебор).

Но ведь кроме истории есть еще несколько игровых режимов! Тренировкой и разовой схваткой уже никого не удивишь — это стандарт для любой игры. Режим Arcade, как и Story, предлагает нам пройти некоторую серию поединков выбранным бойцом, однако бои проходят по нескольким иным правилам, уровней восемь, арены все время меняются, да и сложность плавно нарастает. Играется в это на порядок бодрее, чем в "историю". Представляет интерес и режим Tower of Lost Souls. В нем вы выбираете не одного бойца, а небольшую группу (обычно два-четыре



персонажа). Из описания режима следует, что группа героев этаж за этажом движется от основания к вершине башни, уничтожая всех врагов на своем пути. Переход с этажа на этаж — это один уровень. Всего этажей шестьдесят, и на каждом вас ждет несколько врагов. Иногда встречаются боссы. Супостатов много, но и в отряде несколько персонажей, так что можно переключаться между ними. А еще на каждом уровне вы получаете определенное задание, и если его выполните, то получите приз. Что это за подарок и для чего он нужен, я поясню немного позже.

Но хватит уже об истории и режимах, пора рассказать про то, как проходят поединки.



Бейся мордой!

Местная боевая система довольно оригинальна и интересна. Начнем с ударов.

Есть три вида ударов: в голову, в торс и по ногам. Кроме того, можно бить как в горизонтальной, так и в вертикальной плоскости. От ударов можно защищаться как почти непробиваемыми блоками, так и просто подпрыгнув, пригнувшись или же отойдя в сторону. Вы чувствуете, какой простор для тактических комбинаций открывает игра? Представьте только: враг бьет горизонтально по торсу — вы приседаете, бьет по ногам — уклоняетесь прыжком, на яростную комбо-атаку отвечаете блоком, а когда обезумевший оппонент в ярости пытается размазать вас вертикальным ударом сверху, просто отходите в сторону и начинаете свою контратаку. Красиво, эффективно и очень просто... на словах. На деле же это все реализуемо, но надо иметь отменную реакцию, потому что все описанные выше действия занимают чуть более двух секунд. Со временем, конечно, все они доводятся почти до автоматизма ("почти", потому что думать все равно надо), но первое время защитой не пользуешься, а просто идешь в атаку, за что заслуженно получаешь по голове. Кроме простых блоков, есть еще особые защитные комбо, так называемые Guard Impact'ы, которые не просто отбивают удар, но и на доли секунды оглушают атакующего, давая возможность начать свою атакующую серию. А уж в атаке у вас появится возможность показать себя! Ударов много, они эффектны и эффективны — красиво смотрятся и больно бьют. Если, конечно, враг не уйдет в глухую оборону. Но даже в этом случае не стоит расстраиваться, потому что тем самым он дает вам шанс... убить себя одной кнопкой. Удивлены? Сейчас поясню.

У каждого бойца, помимо линейки жизни, есть еще сфера, называемая Soul Gauge ("измеритель души"). В начале боя она зеленая у обоих игроков. Если вы успешно наносите удары по противнику, то ваш "измеритель" становится синим, а если уходите в защиту, то каждый нанесенный по вам удар заставляет эту сферу краснеть. Когда она покраснеет совсем, линейка жизней начинает мигать. Если в это время нанести оглушающий удар, то где-то на полсекунды по персонажу пробегут красные молнии, и вот в этот самый момент можно сделать ЭТО! Быстро нажимаем на одну-единственную кнопочку — и все, с врагом покончено, а мы смотрим очень зрелищный и пафосный ролик, в котором наш герой жесточайшим образом (правда, к сожалению, без кровищи) добивает оппонента. Это называется Critical Finish, но по сути это старое доброе Fatality из Mortal Combat. Отличие состоит лишь в том, что теоретически можно добить подобным образом даже оппонента с полными жизнями, если тот все время будет обороняться. До Critical Finish'ей дело доходит крайне редко, но сам факт их существования не дает спокойненько сидеть за практически непробиваемым блоком и изредка огрызаться контрударами.

В завершение рассказа о боевой системе стоит упомянуть зрелищные броски, которые смотрятся великолепно, выполняются легко, но зачастую не столь убийственны, как того хотелось бы.

Куклы Барби, или Ролевой элемент

В Soul Calibur IV существует одна фишка, которая выгодно отличает эту игру от кучи других файтингов. И имя этой фишки — Character Creation. Это отдельный режим, который позволяет редактировать любого уже существующего бойца и даже (внимание!) создать собственного! Зачем это нужно? Во-первых, у всех бойцов есть некоторые характеристики и способности. К характеристикам относятся количество жизней, коэффициенты атаки и защиты, а также запас пяти видов "маны". Про способности же можно сказать то, что их у каждого персонажа может быть до четырех, что они бывают активируемые (временное усиление атаки, невидимость и т.д.) и пассивные (вампиризм, вероятность неблокируемого удара и т.д.) и могут ощутимо повлиять на мощь бойца.

Чтобы получить способность, нужно дорасти выбранным героем до определенного уровня и иметь достаточное количество "маны". Уровни бойцы получают со временем, накапливая опыт. Вам тоже кажется, что это уже ощутимо напоминает RPG? Дальше — больше! В этом файтинге есть шмотки — именно они определяют количество "маны" и то, насколько у вашего бойца будут развиты основные характеристики (вернее, вещи могут существенно подкорректировать эти параметры, сами показатели героя зависят от его специализации). Притом сразу открыта далеко не вся одежда. Чтобы получить новый мощный меч, толстую броню или просто красивую шапочку, необходимо проходить режим истории за разных бойцов. Упомянутые уже выше призы из режима Tower of Lost Souls также являются различного рода предметами гардероба. Можно провести долгие часы в редакторе персонажей, пытаясь как-нибудь особенно хитро одеть того или иного героя.

Причем одежда играет не только декоративную роль. Если попасть каким-нибудь сильным ударом, допустим, по голове, то шлем или наплечники (как когда) могут разрушиться с забавным звуком, будто на пол упал фарфоровый сервиз. Тогда боец становится не просто менее одетым, но также все последующие удары по этой, уже не защищенной броней зоне будут наносить больше повреждений (зон всего три — по количеству видов ударов — голова, корпус и ноги).

Но особый кайф — с нуля создать бойца, выбрать ему пол, специализацию, мировоззрение, боевой стиль (а их тут более двадцати!), одеть его, раскрасить, дать в руки тесак покрасивее да помощнее, распределить навыки и способности, придумать грозное имя и отправить бить морду всем встречным-поперечным. Испытываешь особое наслаждение, когда в честном поединке с легкостью разделываешь врагов не абы кем, а собственноручно созданным героем. Непередаваемо! Эдакие куклы для взрослых.

Битвы джедаев

В Soul Calibur IV вам представлена уникальная возможность устроить настоящую джедайскую дуэль. В версии для Xbox 360 вы можете сыграть за мастера Йоду, а на PlayStation 3 доступен сам Дарт Вейдер. Кроме того, в игре есть скрытый персонаж: ученик Вейдера из грядущего слэшера Force Unleashed. У джедаев свои особые стили ведения боя. Также присутствуют две арены под стать мастерам lightsaber'ов: ангар крейсера и мостик "Звезды Смерти". Если вы не равнодушны к вселенной Звездных Войн, то можете представить удовольствие от поединка Йоды и юного темного джедая на фоне пролетающих Tie-Fighter'ов под звуки шипения световых мечей и главную музыкальную тему Star Wars.

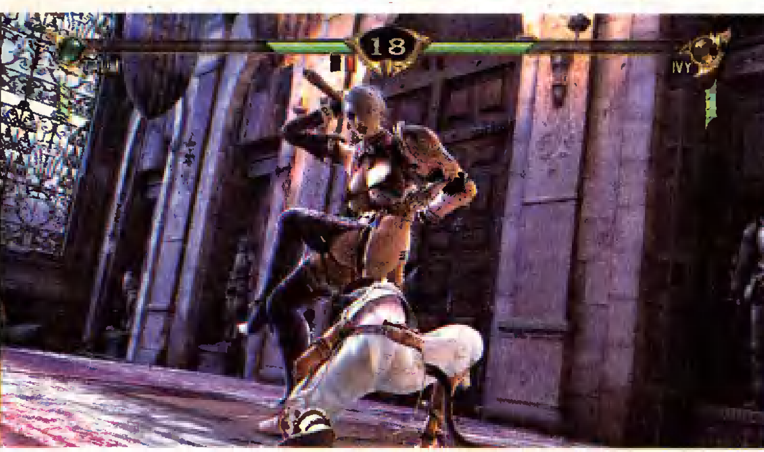
Серия Soul

Несмотря на название, это уже не четвертая, а шестая игра в серии. Самая первая игра серии, Soul Edge (напомню, что это название второго, "плохого" клинка, противоположного Soul Calibur'y), вышла в далеком 1996 году на игровых автоматах. Чуть позже она была портирована на первый PlayStation под названием Soul Blade. Первый же Soul Calibur вышел лишь спустя три года, в 1999-ом. Вся линейка игр серии Soul выглядит вот так:

- Soul Edge
- Soul Calibur
- Soul Calibur II
- Soul Calibur III
- Soul Calibur Legends
- Soul Calibur IV





Очей очарованье

Техническая реализация игры на высоте. Первое, что бросается в глаза, — графика, которая не просто хороша, а бесподобна. Модельки персонажей выглядят как живые, солнце играет на доспехах и оружии, волосы и плащи развеваются при движении и на ветру. Нет, это нельзя передать словами, на это надо просто разок взглянуть. В Soul Calibur IV шикарнейшие ролики: тут прекрасны и спецэффекты, и анимация, и модели. В общем, отличные компьютерные мини-фильмы. Так вот, снято это чудо на игровом движке. Да просто посмотрите на скриншоты! Комментарии излишни.

За физику отвечает движок Havoc, один из лучших на сегодняшний день. Бойцы очень натурально двигаются, падают, машут клинками и т.д. Но это заслуга не столько физического движка, сколько аниматоров. Они проделали колоссальную работу, благодаря чему вы не встретите в этой игре дерганых переходов от одной атаки к другой или же прохождения одного персонажа сквозь другого. Единственный минус, который мне удалось найти на этом празднике жизни, — не совсем правильное поведение некоторых кулонов и цепочек на шеях героев в игровом редакторе. Стоит отметить и труд дизайнеров: у каждого персонажа свой уникальный и узнаваемый стиль, а арены схваток очень живописны и атмосферны. Хотя в плане архитектуры арены довольно посредственны, чаще всего представляют собой круг или прямоугольник, огороженный с некоторых сторон стенками или статуями (кстати, если стенки нет, то оппонента можно просто выкинуть с поля боя и тем самым выиграть бой). После Dead Or Alive 4 не хватает многоуровневости и различных препятствий. Подобные нюансы пошли бы игре на пользу.

Музыка присутствует как в виде агрессивных боевых мелодий, так и в виде эпично-сказочного эмбиента. Крики и удары соответствуют тому, что творится на экране, а комментатор бодро произносит стандартные фразы вроде "Round one. Fight! " или "K.O.".

"Tremble in my darkness!" © Nightmare

Игра удалась. В ней прекрасно практически все. Богатая боевая система сочетается с умопомрачительной графикой, великое множество бойцов предстает перед нами не только в боях, но и в прекрасных роликах, демонстрируя отменное чувство стиля и превосходную анимацию. Интересные игровые режимы не дадут вам заскучать, а на открытие всех здешних предметов уйдет далеко не один десяток часов. Можно еще очень долго рассказывать, как сильно отличается режим боя с включенными умениями и бонусами экипировки от простой драки, как надо заманивать врагов к краю арены или заходить им в спину, как забавно звучит голос Тиры или переливаются в лучах заходящего солнца доспехи Зигфрида... Можно, но нужно ли? Лучше один раз сыграть!

Кирилл Sigizmund Улезко

РАДОСТИ

- Потрясающая графика
- Богатая боевая система
- Множество персонажей и боевых стилей
- Стильные ролики
- Мощный редактор персонажей
- Любопытные игровые режимы

ГАДОСТИ

- Недостаточное количество уровней сложности
- Низкая интерактивность арен

ОЦЕНКА

9.5

ВЫВОД

По совокупности факторов, Soul Calibur IV — лучший файтинг на данный момент. Интересная игра с кучей возможностей, которая очень долго вам не надоест. Вы все еще читаете обзор? Уже давно пора играть, Soul Calibur IV ждет!

ПРИСТАВКИ

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Жанр: *Tactical Espionage Action*
Разработчик: *Kojima Productions*
Издатель: *Konami*
Похожесть: *вся серия Metal Gear Solid*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 Blu-Ray*
Дата выхода: *12 июня 2008 года*
Дополнительные возможности: *полноценная поддержка контроллера Dual Shock 3*



Как вы думаете, справится ли Снейк с девятью противниками сразу? Имея в помощниках Дребина, нет ничего проще!

Некоторые истории не могут быть рассказаны словами...

Пролог

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots относится к "редкому сословию" тех игр, которые своим приходом меняют облик гейминдустрии раз и навсегда. Этот проект стирает все невидимые границы между кино и интерактивными развлечениями. Проводя время за MGS 4, постоянно самому себе внушаешь, что это все-таки игра, и порой все же надо брать в руки геймпад, чтобы дальше продвинуться по сюжету. Но как только на экране начинают показывать очередной шикарно срежиссированный ролик на движке, все "самовнушения" куда-то испаряются. Хочется просто отложить джойстик куда-нибудь подальше, усесться поудобнее в глубоком кресле и смотреть. Смотреть и восхищаться талантливой работой разработчиков и, в частности, непревзойденного Хидео Кодзимы.

Metal Gear Solid 4 — проект, в котором идеально практически все: звук, графика, сюжет, музыка, геймплей. Так сейчас мало кто умеет делать. Пусть вас не смущает слегка устаревшая именная MGS-совская геймплейная механика (жанр tactical espionage action, к слову, был придуман самим Хидео) и "высокий порог вхождения" для новичков. На самом деле, как раз таки намного интереснее начинать знакомство с сериалом Metal Gear с его самой последней главы — Guns of the Patriots. В этом случае у игрока после полного прохождения появляется масса вопросов и жгучее желание как можно быстрее ознакомиться с предыдущими частями франчайза. Таким вот элегантным способом Кодзима-сан попытался привить всем новичкам любовь к MGS. И это у него, признаться, неплохо получилось.

Жанровые новшества

История сериала берет свое начало с 1987 года. Именно тогда молодой, амбициозный и еще толком никому не известный рядовой сотрудник Konami — Хидео Кодзима (Hideo Kojima) срежиссировал первую игру в жанре TEA (главные принципы tactical espionage action легли потом в основу механики всех стелс-экшенов) — Metal Gear. Проект очень сильно выделялся из общей серой массы игрушек для платформы MSX. Сильный сюжет, отличный звуковой ряд, передовая графика (на то время, естественно) — эти приятные особенности стали своеобразной "визитной карточкой" игр во вселенной Metal Gear. И вот в течение этих долгих двадцати с лишним лет, отделяющих Guns of the Patriots от первого MG, каждый последующий выход нового "Метал Гира" полностью изменял наше представление о видеоиграх. Всем известна неимоверная тяга Хидео к синематографу — еще будучи ребенком, Кодзима очень много свободного времени уделял просмотру фильмов, а позже вообще хотел стать режиссером. Этот человек одним из первых осознал всю значимость игр как культурного явления. Он был в числе первых, кто начал предпринимать попытки сблизить кино с интерактивными развлечениями.

Metal Gear Solid 4 — идейный продолжатель всех предыдущих игр, выходивших под легендарным брендом. Новая глава истории о Солиде Снейке содержит в себе практически все прошлые наработки сериала, преумножает их и привносит в фирменную геймплейную механику немало новых элементов.

Сам игровой процесс MGS 4 претерпел существенные изменения. Теперь быть постоянно "в тени", тщательно подбирать расцветку камуфляжа для максимального "сливания" с окружающей средой вовсе не обязательно. Вокруг главного героя разворачиваются военные действия нешуточного размаха. Солдат не интересует конкретно личность Снейка — у них есть свои проблемы и задачи. Конечно, можно пройти всю игру классическим способом, благо возможности нового камуфляжного костюма OctoCamo располагают к этому. Стоит только плотно прислониться к стене или лечь на землю — как материал "ОктоКамо" в точности примет такой же цвет и узор текстуры, что и у поверхности, к которой прижался наш герой. То есть постоянно обращаться к главному меню, для того чтобы сменить расцветку костюма, как это было, к примеру, в MGS 3, больше не нужно. Вручную изменить раскраску тоже можно. А вот самым заядлым любителям конспирации предоставлена возможность использования FaceCamo, которую Снейк может одеть на голову. Принцип работы у этой маски точно такой же, как и у костюма. Есть у нее еще одна, более интересная функция. Но разглашение ее на страницах газеты будет считаться наглым спойлером.

Помимо динамически изменяющейся окрас одежды, вам для "игр в прятки" предоставят также обычную картонную коробку и жестяную бочку. Последняя представляет больший интерес, так как ее можно при желании повалить на бок (при этом надо находиться внутри "жестянки"), покатиться в сторону врагов и посбивать их всех с ног. Главное в данной ситуации — не переусердствовать, ибо в противном случае Снейку станет плохо, и его "вывернет наизнанку".

Если уж надоест постоянно ото всех скрываться, то Metal Gear Solid 4 очень просто превратить в обычный экшен от третьего лица (а при особом желании — и от первого). Благо моделей оружия теперь доступно так много, что поначалу глаза разбегаются. Есть в игре одна условность — некоторыми пушками Солид Снейк способен пользоваться изначально, другими же (как правило, самыми практичными в использовании) — нет.



Эта фотография — прямая отсылка к MGS 3. Кодзима любит ракурсы, где их герои отдают воинскую честь



Райден теперь возмужал, поставил крест на своей бывшей жизни и стал бесстрашным кибер-ниндзя

См. страницы 18-19

ПРИСТАВКИ

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Начало на стр. 17

Защитная система Suns of the Patriots не позволит незарегистрированному в системе "патриотов" бойцу провести из оружия PMC хотя бы один выстрел, Снейк в данном случае — не исключение. Свои неоценимые услуги легендарному герою предоставит Дребин (Drebin) — новый персонаж в сериале. Этот темнокожий паренек в компании своей уморительной обезьянки может разблокировать любое оружие, найденное на поле боя, а при необходимости — предложить много чего из своего собственного "ассортимента". Естественно, новоявленный торговец работает не "за просто так". Обычные деньги его не интересуют — для того чтобы совершить любую сделку, необходимо располагать специальными очками, именуемыми Drebin points. Их можно получить, собирая оружие с убитых на поле боя наемников. Купить патроны к имеющемуся арсеналу или приобрести что-нибудь новенькое можно в любой момент — для этого надо лишь выйти в главное меню и выбрать пункт Drebin's shop. Теперь битва с любым местным боссом не вызовет у вас ровным счетом никаких затруднений. Закончились патроны — не беда. Главное, чтобы были на счету "очки Дребина", а уж амуницией вас точно обеспечат. Сложно сказать, пошло ли данное нововведение для механики MGS на пользу. Да, больше не нужно рыскать по игровому уровню в поисках какой-нибудь снайперской винтовки — все вооружение доступно в Drebin's Shop, но вместе с этим игра несколько поубавила в "хардкорности": закончились патроны во время битвы с очередным боссом — заходите в "лавку Дребина" и покупайте все, что вам потребуется. Преданным поклонникам легендарного сериала данное нововведение придется явно не по вкусу.



В игре разрешают примкнуть к одной из сторон — PMC или повстанцам. Совет — помогайте лучше повстанцам



В свои сорок с небольшим Снейк может еще задать фору опытным "контрактникам"

Подарки для Снейка и игроков

В игре появилось здравое объяснение "радару", который всегда помогал нам сориентироваться на незнакомой местности. Новейшая разработка Отакона, носящая название "Солид Ай"(Solid Eye), может выполнять множество функций. Мало того, что она выполняет функцию детектора живых существ, так еще вдобавок эта "заплатка на глаз" может помечать для Снейка людей с враждебным и дружественным к нему отношением надписями разных цветов и переключаться в режим "ночного видения". С применением последнего связана, кстати, одна очень интересная миссия в игре.

Помимо Solid Eye, Отакон вручит нам в самом начале Metal Gear Mk.II — миниатюрную копию REX. С помощью маленького робота, который, кстати, может быть абсолютно невидимым, легче разведывать близлежащие окрестности и обезвреживать врагов с помощью ударов электрического тока. Разработчики подошли к созданию анимации Mk II, как говорится, с душой. К примеру, после того как мы выберем в меню Items маленького робота, он сначала сделает сладкие "потягушечки" (кроме шуток) и только после этого будет доступен для применения. Или вот, к примеру, взбираясь по ступенькам, Mk.II сам себе помогает, махая дисплеем, как крылом. Во время использования робота в руках у Снейка появляется джойстик, очень напоминающий SIXAXIS. С помощью "миниатюрного REX-а" Отакон может постоянно наблюдать за всеми действиями нашего героя. То есть, по идее, маленький Metal Gear все время "ездит" за Снейком, пребывая в режиме "невидимости".

Ну и, пожалуй, самым интересным гаджетом, которым обзавелся Солид Снейк в четвертом MGS, является iPod, самый настоящий и полнофункциональный. Очень эффективное средство для снижения стресса, между прочим. По всем локациям теперь разбросаны коробки с музыкой для плейера, так что внимательно осматривайтесь по сторонам и ищите везде маленькие "маячки" в виде нот. Мелодии для Ipod, которые вы сможете найти, — это музыкальные темы из предыдущих игр во вселенной MGS. Встречаются даже такие классические композиции, как "Theme of Tara" из оригинального Metal Gear.

В Metal Gear Solid 4 полно отсылок к прошлым частям сериала, подарков для фанатов и много другого. Вот, к примеру, во время ролика на движке в правом верхнем углу экрана может появиться круглая иконка с крестиком. Если вы понажимаете на кнопку джойстика с такой же разметкой, то увидите "воспоминания" героев или полунамеки от самих разработчиков, представляющие собой кадры из прошлых частей франчайза. А если зажать левый "шифт" во время появления соответствующей подсказки, то происходящие в ролике события мы сможем увидеть глазами самого Снейка. Эдакий аналог quick-time events.

Вдобавок ко всему разработчики умудрились вставить в игру свои размышления о том, как же все-таки много времени прошло с момента выхода первой MGS. Так, во второй половине игры Отакон позвонит Снейку по кодеку, и между ними завяжется приблизительно следующий разговор:

— Снейк, тебе не кажется, что надо уже вставлять диск под номером 2?

— Какой еще диск?

— Ой, я же совсем забыл! Это же новейшая приставка от Sony — PlayStation 3! А мы ведь записаны на двуслойном Blue-Ray-диске емкостью пятьдесят гигабайт!

— Именно. Поэтому второй диск нам не нужен.

Подобные ироничные рассуждения о прелестях новых технологий в игре встречаются повсюду.

Последняя Битва

Историю, которую рассказывает игроку новый MGS, нельзя назвать банальной, полной жанровых клише, неинтересной или скучной. Оставьте подобные "эпитеты" для других стелс-экшенов. С самых первых секунд игра затягивает с невероятнейшей силой, заставляя сидеть перед экраном телевизора до тех пор, пока не разрядится батарея в джойпаде SIXAXIS (ну, или в не так давно выпущенном Dual Shock 3, который игрой также поддерживается). Это опять-таки фирменная особенность всех без исключения проектов в линейке Metal Gear Solid. Еще бы, ведь разве можно называть истории, в которых самые популярные темы научной и пока еще фантастики, будь то ядерное оружие, разработка огромных боевых роботов, клонирование людей, терроризм в мировых масштабах, секретные военные разработки, применение инъекций с наномашинами в тела людей и многие другие, раскрыты настолько глубоко, насколько это вообще возможно в рамках полуинтерактивного фильма продолжительностью приблизительно в двадцать часов? И "поставленного", между прочим, склонными к перфекционизму японцами.

Итак, события Guns of the Patriots разворачиваются в 2014 году. Во всех уголках мира ведутся ожесточенные боевые действия — они стали чуть ли не единственным способом разрешения возникающих межгосударственных конфликтов. Как говорит нам сам Солид Снейк во вступительном ролике, "war became a routine" (война стала рутиной). Частные милитаристские компании (PMC — Private Military Companies) начали постепенно заменять регулярные армии, становиться универсальным и безотказным оружием для ведения боевых операций в любой точке земного шара. Огромных боевых роботов "Гекко" теперь может приобрести абсолютно любая компания, располагающая необходимыми средствами.

Контроль над действиями PMC осуществляет система Suns of the Patriots. Солдаты частных армий экипированы новейшими образцами оружия, воспользоваться которыми могут только они сами. Все дело в том, что у каждого члена отряда PMC (также расшифровывается как Private Military Contractors) в крови циркулируют особые наномашины, вводимые в тело внутримышечно. Стоит только солдату взять в руки оружие, как вся необходимая информация тут же считывается с кончиков его пальцев, и нажатие на спусковой крючок приведет к столь желаемому громкому хлопку с последующим молниеносным вылетом пули (снаряда, гранаты — все зависит от "калибровых" предпочтений). Если же пушкой решит воспользоваться человек, не имеющий к PMC-формированиям абсолютно никакого отношения, то единственным звуком, сопровождающим нажатие на курок, будет глухой щелчок. Проще говоря, у "чужого" солдата пострелять из оружия контрактни-



Мерил теперь — лидер отряда Rat Patrol. Все так же очаровательна и сильна духом, как и раньше



Радикулит доставляет немало неприятностей нашему герою. Износившийся организм дает о себе знать



Главный злодей MGS 4 собственной персоной. Невероятно злой, хитрый и подлый. Умеет стрелять из пальцев





Beauty and the Beast

Отряд Beauty and the Beast — четыре прелестные девушки, облаченные в самые высокотехнологичные "доспехи", позволяющие им чувствовать себя хозяйками на любом поле боя. Война в свое время сломала судьбу каждой из них. Именно эти красавицы и есть внутриигровые "боссы". Теперь для девушек первоочередной целью является желание всем отомстить, даже тем, кто никакого отношения к ним не имеет. Битва с каждым из этих "боссов" не вызовет у вас особого затруднения. Благо, даже если во время боя закончатся патроны, их всегда можно купить у Дребина. А после расправы над очередной бестией торговец расскажет вам трогательную историю о том, каким образом и, самое главное, почему девушки стали хладнокровными убийцами, сеющими вокруг панику и ужас.





На данных фотографиях изображены фотомодели, которые стали прототипами для членов отряда Beauty and the Beast



Metal Gear Online

Вместе с новым Metal Gear Solid в комплект поставки входит многопользовательская игра Metal Gear Online (доступ к ней осуществлен прямо через главное меню оригинальной игры). Это просто превосходнейшая "мультиплейерная забава", да еще с движком и управлением от MGS 4. В MGO предлагают выбрать один из нескольких режимов игры, таких как классический Deathmatch, командный Deathmatch или более интересный режим Sneaking, в котором игроки объединяются, чтобы отыскать спрятавшегося на карте старого Снейка. Одна копия игры позволит создать вам только одного персонажа, а в вашем распоряжении будет около пятнадцати распределяемых навыков плюс не самое большое количество вариантов "скинов" и одежды. Но в целом Metal Gear Online станет хорошим подарком для тех поклонников MGS, которые всегда мечтали поиграть в нее по сети.

ков не получится. Для SoP это, несомненно, очень удобно. Ну, во-первых, больше вообще не нужно беспокоиться о том, что склады с боеприпасами частных армий могут обворовать повстанцы — никакой пользы силам сопротивления заблокированное оружие не принесет. Во-вторых, теперь ничего не стоит предотвратить попытку устроить диверсию со стороны самих наемников (если подобная ситуация возникнет) — оружие можно "залочить" и для любого члена PMC.

Но при создании своей системы Suns of the Patriots "патриоты" не учли очень важное обстоятельство. Ликвид Оцелот (Liquid Ocelot), а точнее Ликвид в обличие Оцелота (Как, ничего не поняли? А названия Big Shell или Shadow Moses вам о чем-нибудь говорят? Если нет, то немедленно отложите "Виртуальные Радости" в сторонку и усаживайтесь за прохождение первых двух частей Metal Gear Solid! Ибо рассказ о событиях, которые в них происходили, займет добрую половину этой статьи), глава организации Outer Heaven, жаждет осуществить свою давнюю мечту — превратить весь мир в одну огромную зону для постоянных боевых действий, подчинив себе всю систему SoP и переименовав ее в Guns of the Patriots. Если учесть тот факт, что у Оцелота под контролем находятся пять крупнейших частных военных компаний (PMC) мира, то его желание кажется вполне реальным.

Полковник Рой Кэмпелл (Roy Campell — персонаж, которого можно повстречать почти во всех частях MGS, главный "работодатель" Снейка) прекрасно осознает, к каким ужасающим последствиям может привести осуществление "голубой мечты" Оцелота и просит помощи у своего старого (к сожалению, во всех смыслах) и верного товарища Солида Снейка. Тот без колебаний соглашается помочь полковнику. Наш герой будет вынужден преследовать своего кровного врага (именно кровного, потому что Ликвид — брат Снейка, подробности ищите в MGS 3) по всему земному шару, начиная с Ближнего Востока и заканчивая... ну, хотя это уже будет спойлером — сами все увидите. Ну а если вы когда-то просиживали дни и ночи напролет за прохождением Metal Gear Solid под номером один, то созерцание места действия предпоследнего акта GoP вызовет у вас слезы умиления, не меньше.



Малышка Санни — самое милое и невинное существо во всей игре

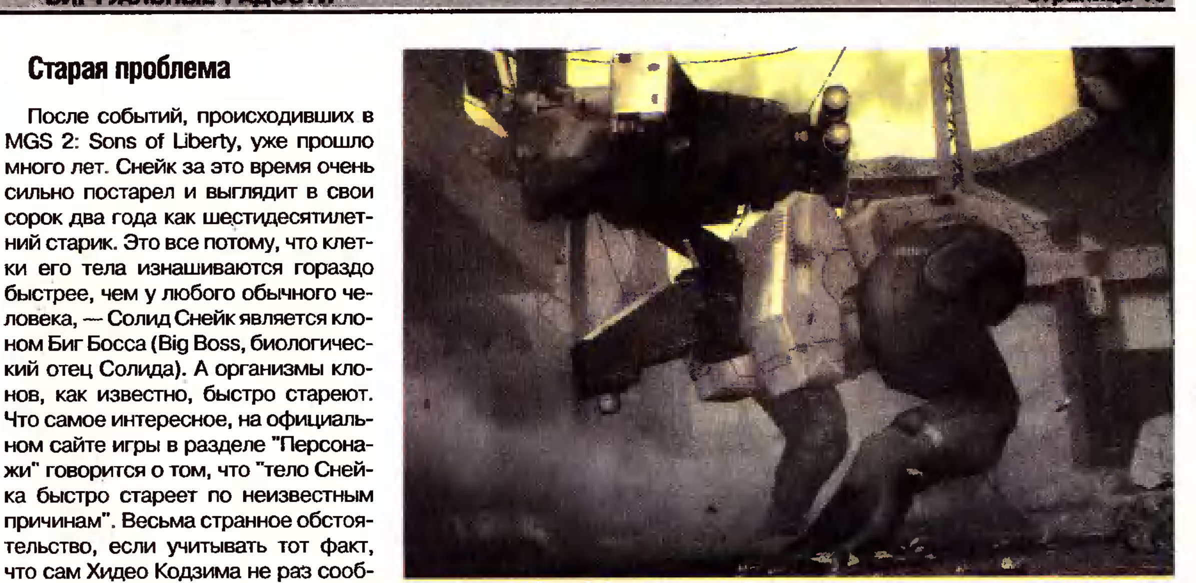


Владея приемами CQC, Снейк может сделать с застигнутым врасплох противником все что угодно

Старая проблема

После событий, происходивших в MGS 2: Sons of Liberty, уже прошло много лет. Снейк за это время очень сильно постарел и выглядит в свои сорок два года как шестидесятилетний старик. Это все потому, что клетки его тела изнашиваются гораздо быстрее, чем у любого обычного человека, — Солид Снейк является клоном Биг Босса (Big Boss, биологический отец Солида). А организмы клонов, как известно, быстро стареют. Что самое интересное, на официальном сайте игры в разделе "Персонажи" говорится о том, что "тело Снейка быстро стареет по неизвестным причинам". Весьма странное обстоятельство, если учитывать тот факт, что сам Хидео Кодзима не раз сообщал всем журналистам, почему легендарный герой выглядит намного старше своих лет.

Снейк очень болезненно переносит свою старость, ведь он уже не тот молодой и перспективный боец FOXHOUND. Наш герой сейчас то и дело кряхтит, тяжело кашляет (курить ведь так и не бросил) и борется с радикулитом. "Общий образ" нынешнего Снейка довершают обидная надпись Old Snake, которая будет красоваться рядом с полоской жизни в левом верхнем углу экрана, и постоянные напоминания о возрасте со стороны Мерил (Meryl участвовала некогда в операции на Shadow Moses, ныне — лидер элитной группы наемников Rat Patrol) и других близких ему людей.



Огромных роботов "Текко", издающих звуки, похожие на мычание коровы, отныне может купить любая частная военная компания

Смотреть без содрогания на мучительные страдания главного героя, на то, как он медленно приближается к своей собственной смерти, просто невозможно. Снейк вызывает к себе искреннее сочувствие и в то же время огромное уважение. Он уже не единожды спасал мир от всех мыслимых угроз. Но в этот раз, когда его собственная жизнь так близка к завершению, рвение во что бы то ни стало остановить Ликвида Оцелота не иначе как мужественным самопожертвованием назвать нельзя. При этом сам Снейк себя героем не считает, а называет лишь "старым убийцей, нанятым сделать мокрую работу".

Что касается остальных персонажей (которые имели честь сотрудничать с нашим героем еще во время событий прошлых игр MGS), то хоть у них и нет ужасного "синдрома преждевременного старения", дела от этого лучше все равно не обстоят. Отакон (Otacon), верный и надежный помощник Снейка, по уши влюблен и, кажется, безответно. Райден (Raiden), ключевой персонаж Suns of Liberty, разочаровался во всем, порвал со своей прошлой жизнью и стал бесстрашным кибер-ниндзя... И лишь маленькая белокурая девочка Санни (Sunny), которую Райден спас когда-то от "патриотов", излучает искрометный позитив. Видели бы вы, с каким старанием эта малышка жарит яичницу, чтобы накормить ею главного героя! Яйца на сковороде то и дело пригорают, Снейк воротит нос, но Санни не отчаивается и продолжает дальше учиться готовить.

Почти у каждого персонажа в Guns of the Patriots есть богатая биография, сотканная из событий прошлых частей сериала, в которых они принимали активное участие. Чувства, переполняющие сердца героев, настолько правдоподобно выражены и переданы, что во влюбленность Отакона или робость Санни хочется верить непременно. Несколько странно говорить о подобных вещах, обсуждая новую игру сериала-прародителя жанра стелс-экшен, где, казалось бы, основное внимание должно уделяться перестрелкам, "игре в прятки" с врагами и прочим геймплейным составляющим, за которые, в общем-то, и любят "игры про шпионов". Нет, друзья, в Guns of the Patriots вышеперечисленным "жанровым" вкусностям отведено приблизительно часов пять из доступных двадцати. Все остальное время делят между собой битвы с боссами, лихие погони и, конечно же, шикарные видеозаставки. Но, рассказав игроку захватывающую историю о жестоком противостоянии Снейка и Оцелота, Кодзима каким-то чудодейственным образом смог вплести в нее столько трогательных, полных чувственности и искренности моментов, что MGS 4, если разобраться, может на равных конкурировать с любым высокохудожественным фильмом (нет, даже парочкой фильмов сразу). Чувства... И снова эти чувства... Мощности приставки Play Station 3 позволили Kojima Productions сотворить интерактивную историю "о добре и зле, долге, чести и любви".

Графика в игре бесподобна. Ни в коем случае не используйте для вывода изображения обычный телевизор! Чтобы в полной мере насладиться Metal Gear Solid 4, просто необходимо обзавестись проектором с поддержкой Full HD и дорогой многоканальной акустикой. В противном случае вы рискуете не понять, почему разработчикам этой игры едва хватило пространства одного Blu-Ray-диска, чтобы уместить весь необходимый контент. Саундрек игры представляет собой сплав как новых композиций, написанных специально для GoP, так и мелодий, взятых из прошлых частей легендарного франчайза (последние будут доступны для прослушивания через внутриигровой плейер Ipod).

Мы с вами стали свидетелями перехода развития видеоигр на новый виток. И снова его инициатором стал Хидео Кодзима. Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots вобрала в себя все самое лучшее, что было создано в жанре tactical espionage action за последние двадцать лет. Эта игра — настоящий шедевр, достойный занимать почетное место в коллекции каждого обладателя игровой приставки Sony PlayStation 3.

Игнатий "Rambus" Колыско

Игровая консоль Playstation 3 и игра для рецензии предоставлены интернет-магазином belconsole.by

Для коллекции

Коллекционная версия игры, носящая название Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots Limited Edition, включает в себя:

— диск с эксклюзивным саундтреком;

— фигурку Солида Снейка;

— blu-ray-диск с видеоматериалами (два фильма в HD-разрешении о создании игры и интервью с разработчиками).

Помимо всего этого, в свет также были выпущены коллекционные "бандлы" с PS3 из оружейной стали (специально для онлайн-магазина Konami, расположенного по адресу www.konamistyle-europe.com) и с приставкой, украшенной фотографией Снейка на корпусе (для рынка США).



Содержимое коробки с Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots Limited Edition

А вот такой вам вопрос: какой из этих "Метал Гиров" — REX, а какой — RAY? Маленькая подсказка: "Рекс" стал прообразом для маленького Mk.II.





РАДОСТИ

Великолепный сюжет, дающий ответы практически на все вопросы касательно вселенной Metal Gear

Умопомрачительное качество графики

Шедевральный звук, озвучка актеров

Великолепный эксклюзивный саундтрек, включающий в себя как новые композиции, так и музыкальные темы из прошлых частей сериала

Отменно срежиссированные видеоролики

Большое количество приятных нововведений

Наличие огромного количества "пасхалок" и отсылок к предыдущим частям сериала MGS

Общее руководство над проектом осуществлял Хидео Кодзима

ГАДОСТИ

"Урезанная" в продолжительности "экшеновая" часть

Покупку оружия теперь можно осуществить в любой момент игры, что несколько вредит классической геймплейной механике Metal Gear Solid

ОЦЕНКА

10.0

ВЫВОД

Перед вами квинтэссенция жанра Tactical Espionage Action. Это проект, который окончательно стирает границы между кино и видеоиграми. Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots является на сегодняшний день главной и безоговорочной причиной покупки приставки Sony PlayStation 3.

КИНО

Вавилон н.э.

Оригинальное название: *Babylon A.D.*
Жанр: *фантастический боевик с элементами мистики*
Режиссер: *Маттье Кассовиц*
В ролях: *Вин Дизель, Мелани Тьерри, Мишель Йео, Ламберт Уилсон, Жерар Депардье, Шарлота Рэмплинг, Марк Стронг*
Продолжительность: *100 минут*

Этот фильм появился в нашем прокате практически незаметно на фоне таких гигантов, как "Темный Рыцарь", "Хэнкок" и третья "Мумия". Путь этого фильма на экраны сопровождался многочисленными проблемами. Сначала были постоянные накладки, а в начале 2007 производство вообще заморозили — создатели заметно превысили изначальный бюджет, и съемки "встали". К счастью, нашелся инвестор, который внес деньги, что позволило французскому режиссеру Маттье Кассовицу ("Багровые Реки") пусть с трудом, но закончить свое творение, которое сейчас предстало и перед отечественными зрителями.

Недалекое будущее. Профессиональный наемник Туроп (Вин Дизель) оставил дела, однако его прошлое возвращается в лице бывшего "коллеги по цеху" по имени Горски (Жерар Депардье). Он дает Туропу задание — необходимо переправить странную девушку Аврору (Мелани Тьерри) из России в Канаду. И лишь много позже откроется, что девушка хранит тайну, способную навсегда изменить человечество. Изменить или уничтожить его...

Вообще, органично вплести библейские мотивы в мир будущего весьма проблемно, но, на мой взгляд, Кассовицу это удалось. Сюжет достаточно новый, интересный и не сквозит "белыми пятнами", что, безусловно, радует. Режиссер мастерски играет контрастами. В начале фильма он показывает нам мир, разрушенный войной и погрязший в анархии, однако потом мы видим совершенно противоположную картину — внешне процветающий Нью-Йорк изнутри разъеден неоцерковниками, которым Аврора нужна для нового Чуда. Лично у меня при просмотре "Вавилона" возникали стойкие ассоциации с фильмом Альфонсо Куарона "Дитя Человеческое" (в данном случае это комплимент) — настолько реально оба режиссера показали мир хаоса и разрухи. А отличная музыка прекрасно вписывается в общую картину, придает ей дополнительные краски и способствует более глубокому погружению в фильм.

"Вавилон н.э." — это в первую очередь философия жизни, однако и экшена тут достаточно. Боевые сцены получились динамичными и захватывающими — все-таки Вин Дизель в главной роли. Круто смотрятся и бойцы-паркурщики. Отличные спецэффекты тоже не отстают от общей картины. Вместе с тем наемник в исполнении Дизеля получился не просто машиной для убийства, а человеком со своим кодексом чести, который не предаст свою цель, даже если противники больше заплатят. В свое время Вин отказался от роли в "Хитмане" для роли в "Вавилоне" и, честное слово, абсолютно верно поступил. Туроп — персонаж, который идеально подходит для него.

Отдельно приятно, что фильм не превратился в театр одного актера. Другие персонажи не меркнут на фоне Дизеля, каждый из них не блеклая тень, а весьма колоритный и своеобразный герой, будь то преданная своему делу сестра Ребекка (Мишель Йео) или отрешенная от мира Аврора.

И все бы было бы замечательно, если бы сценаристы не испортили, без сомнения, один из самых важных элементов фильма — концовку. Фильм заканчивается настолько неожиданно и глупо, что чувствуешь себя просто обокраденным. Все второстепенные сюжетные линии просто обрываются на полуслове. Создается впечатление, что Кассовиц уже просто отчаялся закончить свой фильм и постарался хоть как-нибудь "закруглить" его, не задумываясь, что такой финал здесь совершенно неуместен. А жаль, учитывая, какой потенциал имеет концепция "Вавилона". По крайней мере, соорудить впечатляющий финал ему было вполне по силам.

Но имеем мы в итоге весьма и весьма хороший фильм, который я настоятельно рекомендую к просмотру всем фанатам добротных фантастических боевиков и Вина Дизеля. Хитман из него никакой, зато Туроп — полностью его персонаж. Смятая концовка сильно портит общее впечатление, однако множество плюсов скрашивают сей промах в этом, без сомнения, достойном фильме. И хотя в графе "жанр" стоит "фантастический боевик", я настоятельно не рекомендую смотреть его в большой компании — иначе вы рискуете просто не понять весь смысл "Вавилона нашей эры".

Алексей "Daemon" Апанасевич





Смертельная гонка

Название в оригинале: *Death Race*
Жанр: *фантастика, боевик, триллер, приключения*
Режиссер: *Пол В.С. Андерсон*
В ролях: *Джейсон Стэтхэм, Джоан Ален, Йен МакШейн, Тайриз Гибсон, Натали Мартинез, Макс Райан, Джейсон Кларк, Фредерик Колер, Джейкоб Варгас, Джастин Мэдер*
Продолжительность: *89 мин*

Пол Андерсон, известный рядовому зрителю как режиссер-экранизатор видеоигр ("Смертельная битва", "Обитель зла", "Чужой против Хищника"), на этот раз решил взяться за римейк культовой картины Пола Бартела "Смертельная гонка 2000" (1975). Главные роли тогда исполняли Дэвид Кэррэдайн и Сильвестр Сталлоне. За основу Пол Андерсон взял лишь саму суть фильма — недалекое будущее с его крупными корпорациями, владеющими всем миром и устраивающими жестокие реалити-шоу — гонки на выживание. Если события оригинала происходили в открытом пространстве между двумя мегаполисами, то здесь все происходит в тюрьме и на ее пределах.

Собственно, о сюжете фильма. Бывший некогда гонщик Джэнсон Эймс (Стэтхэм), "потеряв" водительские права, вынужден вкалывать обычным работягой в литейном цехе. Однажды в дом его врываются некие бандиты, убивают жену и подставляют нашего героя. Последний попадает в тюрьму, начальница которой — Хеннесси (Джоан Ален) — устраивает особого вида реалити-шоу — смертельные гонки. Джэнсону ставят условие: если он будет участвовать в этих гонках и победит, тогда его выпустят на свободу.

Пол Андерсон при создании своей картины вдохновлялся не только оригиналом, который, кстати, послужил основой для создания видеоигры Carmageddon, но и фильмом Пола Майкла Глейсера "Бегущий человек" с "Железным" Арни в главной роли. Также фильм сильно напоминает игру компании Blizzard Rock N' Roll Racing. Автомобили главных героев оборудованы различного рода вооружением: крупнокалиберными пулеметами, огнеметами, ракетными установками; оснащены броней, кроме того, могут выпускать дым или поливать дорогу маслом. На некоторых участках дороги расположены специальные триггеры, при наезде на которые в автомобиле активируется броня или оружие. В общем, все условия для выживания в смертельной гонке.

На главную роль пригласили сурового Стэтхэма, который отлично для нее подошел. Его серьезное выражение лица, хмурый взгляд исподлобья, решительные и самоуверенные действия, прямые разговоры, разбавленные острыми шутками, — все, за что мы так любим этого актера, — присутствуют в фильме. Главного соперника на трассе исполняет чернокожий Тайриз Гибсон, известный нам по "Двойному форсажу". Ну и стоит отметить стервозную начальницу тюрьмы в исполнении Джоан Ален.

Операторская работа сильно восхищаться не заставляет, но порой приятно удивляет своими планами. Если вы видели хоть один трейлер к фильму, то будете иметь представление, в каком духе сняты гонки.

Резкими поворотами сюжета фильм не изобилует, хотя порой приятно удивляет. Этот фильм смотришь не ради сюжета, а ради получения удовольствия от зрелищных автогонок, наслаждаясь драйвовыми, брутальными сценами.

Виктор Set Коровченко

Опасный Бангкок

Название в оригинале: *Bangkok Dangerous*
Жанр: *криминальная драма/боевик*
Режиссеры: *Оксид Пан Чун, Дэнни Пан*
В ролях: *Николас Кейдж, Шакрит Ямнарм, Чарли Енг, Пэнворд Хаммани, Дом Хетракул, Джеймс Уит*
Продолжительность: *96 минут*

"Запад — дело стремное"

Режиссерский тандем братьев Пан в творческом плане являет собой, по сути, тайландскую "версию" голливудского дуэта братьев Вачовски. Совместная работа на едином кинематографическом поприще, вполне успешные мейнстрим-проекты, огромные толпы фанатов и поклонников их "креатива" — подобных совпадений можно отыскать предостаточно, только вот толку от этого все равно не будет, ибо далеко не каждый киноман знает, кто такие Пан, "вся знаменитость" и "вся почитаемость" которых, в отличие от их всемирно известных заокеанских "близнецов", начинается строго в географических пределах Юго-Восточной Азии и заканчивается участием в различных международных кинофестивалях. И пока Вачовски усердно черпают творческое вдохновение в утонченной экзотике Востока, братья-азиаты делают свой выбор в пользу Запада. Ну и пусть в Голливуде римейк "Глаза" с треском провалился, а "Посланники" оказались "посланными" зарубежной аудиторией, главное, первоочередная "цель" была-таки достигнута — начало "Великого Тайландского Пути" Пан в долину Фабрики грез проложено. На этот раз братья решили всерьез и надолго взяться за массового зрителя, собственноручно перекроив на западный манер свой дебютный проект "Опасный Бангкок".

Киллер по найму Джо прибывает из Америки в столицу Тайланда для выполнения последней в своей кровавой "практике" работы: устранения четырех целей. Одинокий по натуре, в Бангкоке он берет под свое крыло уличного карманника и одновременно с этим заводит роман с глухонемой продавщицей, нарушая тем самым ряд важных правил, благодаря которым ему всегда удавалось избегать опасных для жизни передряг.

Снять римейк на свой собственный фильм, сохранив фабулу и эстетику оригинала, и при этом заинтересовать потенциального зрителя — задача не из самых простых. И Пан это прекрасно понимали, поэтому усердно покорпели над адаптацией "Бангкока" для масс. Как следствие — драма стала превалировать над экшеном, а в роли главного героя оказался Николас Кейдж. И если проблема "человека в футляре" и его духовное "освобождение" подана отменно, то про воссозданного Кейджем на экране героя такого уже не скажешь. И дело тут не в актерской игре, да и не в харизме Николаса, которая не подлежит сомнению. Братья Пан в погоне за кассовыми сборами решили, что для восприятия публикой их истории о бескомпромиссном убийце известный голливудский лицедей подойдет как нельзя кстати. Это, безусловно, верное решение, вот только, как ни крути, киллер Джо выглядит уж слишком вычурно как в антураже азиатского мегаполиса, так и в толпе населяющих его жителей. А в это время закадровый голос "разжевывает" неискушенным в мыслительной деятельности зрителям "что, мол, да как".



Все эти изменения в определенной степени способствуют упрощенному восприятию "Бангкока", но ни в коем разе не повышают интереса к смотрибельности ленты. Разудалый экшен появляется лишь ближе к концу фильма, актерская игра далеко не ахти, присутствие небольших прорех в сценарии... Все, что осталось в картине от прежних Пан, можно спокойно пересчитать по пальцам: блестящая работа бессменного оператора братьев Деча Сримантра, мастерски переданная эстетика Бангкока с его переливающейся радугой неоновых вывесок ночных клубов и восковых свечей культовых сооружений в полумраке бесконечных рядов небоскребов, и, как ни странно, совсем не голливудская концовка, дающая единственный раз за все время просмотра пищу для размышлений. Благо и закадровый голос к этому времени наконец-то замолкает.

Так что же хотели сказать братья Пан своим "старым-новым" "Опасным Бангкоком"? Кажется, они сами этого толком не знают. Доподлинно ясно лишь то, что, несмотря на все старания братьев, попытка сделать из качественной, а в определенных моментах и умной ленты ее более упрощенный аналог потерпела полный крах. Увы и ах, "Опасный Бангкок" — всего лишь сезонный криминальный боевик, кои в прокате появляются чуть ли не ежемесячно. Посмотрев его единожды, в дальнейшем о нем, как бы вы ни старались, даже не вспомните. Тут в пору Пан посыпать голову пеплом.

Тарас Тарналицкий

КИНО

Зеркала

Название в оригинале: *Mirrors*
Жанр: *триллер, фильм ужасов*
Режиссер: *Александр Аджа*
В ролях: *Кифер Сазерленд, Паула Паттон, Камерон Бойс, Эрика Глюк, Эми Смарт, Мери Бет Пейл, Джон Шрэпнел, Джейсон Флеминг, Тим Ахерн, Джулиан Гловер*
Продолжительность: *117 минут*

Стараясь особо не ностальгировать, скажу, что фильмы ужасов нынче не такие, как раньше. Эволюция неизбежна, в том числе и в кинематографе, однако расцвет какого-то одного жанра может сожительствовать с деградацией другого. Уже не встретишь в ужастиках духа шедевральных произведений середины-конца двадцатого века (классику не трогаем), а мясные побоища и литры крови — и те разучились снимать. Сегодня вместо попыток вызвать у нас желание хотя бы досмотреть очередной фильм ужасов, нам суют поделки, в которых группка главгероев размеренно вырезается на протяжении всего действа, при этом мы мучаемся от некачественной режиссуры и скудных спецэффектов, а заканчивается все хэппи или не очень эндом, после чего благополучно забывается, а в некоторых случаях еще и сикве-, трикве- и прочее "лизируется", не становясь при этом качественнее ни на грамм. Но все же из шести миллиардов человек на планете кто-нибудь да сообразит стоящий хоррор, однако в таких случаях наблюдается либо недостаток качественного "мяса", компенсирующийся отменным сюжетом ("Ключ от всех дверей"), либо наоборот — нет вменяемого повествования, зато леденящая и жестокая кровавая жатва присутствует. Собственно "Кровавая жатва" режиссера Александра Аджа, нашего сегодняшнего героя, — та картина, в которой наиболее удачно за последнее время были объединены хороший сюжет и отменный шшер. Аджа также снял качественный римейк слэшера-дилогии "У холмов есть глаза", поставив себя в ряд с людьми, для жанра ужасов вовсе не безнадежными.

Его новый фильм "Зеркала", к сожалению, и близко не подобрался к такому уровню атмосферности и исполнения, как то было в "Кровавой жатве", да и переплюнуть самого себя у французского режиссера не вышло. Привнести в жанр ужасов нечто существенно новое картина также оказалась не в силах, даже наоборот, отчасти столкнулась с тем, чем болеют современные ужастики на один раз — она попросту является тем же ужасом-триллером на один раз. Но все вышеперечисленное вовсе не делает "Зеркала" мусором.

Здесь имеется запоминающийся персонаж Бен, который из-за несчастного случая, произошедшего на службе, отстраняется от должности и устраивается смотрителем в печально знаменитый магазин, изуродованный ужасным пожаром. Есть немногочисленные, но переполненные стилем кровавые сцены. Есть и зеркала-убийцы — такие порождения зла мало где встречаются. Однако выстроено это все на фоне банального, почти предсказуемого хода событий. И дело не в сюжете, напротив, он достоин похвалы, только под конец немного затухает, навевая воспоминания об "Экзорцисте". Все дело в том, что не нашлось места в фильме целостной атмосфере, и, как следствие, все попытки напугать здесь являются тщетными и банальными (резкий скрежет в темноте — очень профессионально, а самое главное — находчиво!). Аджа явно хотел снять ужас, но получился у него не больше чем крепкий триллер, у которого проявились симптомы хоррора. Они явно не к лицу и портят все впечатление. Сразила наповал одна из ключевых сцен — настолько глупо она выглядит: минут пятнадцать девушка бегает из одной комнаты в другую, пытаясь совладать с появляющимися одна за другой опасностями и защитить своих детей, которые просто раздражают своей тупостью и играют привычную для хорроров роль — "еще больше создавать трудностей главному персонажу".

Для Аджа "Зеркала" — это провал. Триллер с замашкой на полноценный хоррор, которого на деле здесь кот наплакал. Добавить бы гнетущей атмосферы, избавить сюжет от некоторых несуразиц — глядишь, что-то дельное бы вышло. Тем не менее главный герой очень хорош — в моей памяти теперь надолго поселился образ человека с фонариком и пистолетом в лице Кифера Сазерленда, вполне достойный стать основой для персонажа какой-нибудь игры.

Lightray



Новая земля

Жанр: *драма, фантастика*
Режиссер: *Александр Мельник*
В ролях: *Константин Лавроненко, Марат Башаров, Ингеборга Дапкунайте, Сергей Жигунов, Сергей Колтаков, Евгений Титов, Там "Тайни" Листер-мл., Игорь Письменный, Андрей Феськов, Дмитрий Шаракоис*
Продолжительность: *130 минут*

Приятно заметить, что снять качественную, эмоциональную ленту российская киноиндустрия уже в состоянии, в основном благодаря таким людям, как Александр Мельник — в его дебютном фильме "Новая земля" наличествуют и оригинальный сюжет, и великолепная игра актеров, и смысл, и суровые реалии.

В 2013 году во всем мире отменяется смертная казнь. Из-за этого все тюрьмы мира оказываются переполненными — у государств нет возможности содержать такое количество преступников. В связи с наступающим кризисом стартует проект "Новая земля", суть которого заключается в том, что тысячи заключенных начинают развозить по богом забытым местам, а именно — необитаемым островам, где условия существования оставляют желать лучшего. Эти опаснейшие люди должны начать там новую жизнь, и им предоставляется все необходимое для этого, однако не все так просто — любая мелочь может помешать неуравновешенному коллективу жить в спокойствии, не говоря уже о полном согласии.

То, что происходит в фильме, нельзя считать фантастикой на все сто. Ну, вы и сами сможете это понять, если посмотрите его. Происходящее в большей степени пугает, нежели заинтересовывает, но от этого картина ничуть не становится хуже. Заключенные, резко оказавшиеся на свободе, устанавливают свой собственный тоталитарный режим, при котором выживает сильнейший. Видимо, привыкнуть можно абсолютно ко всему: как к насилию и жестокости, без которых уже никто из новоиспеченных "колонистов" не в состоянии жить, так и к ужасной игре "последний — мертвый", которая станет для них единственным способом выживания. Как и в большинстве "наших" фильмов, в картине Мельника чувствуется явное преобладание философской составляющей — благодаря рассуждениям двух главных героев нам дается возможность понять, что творится в голове у этих людей. Сразу задумываешься, а что бы делал в таком положении именно ты. В общем, подумать в фильме есть о чем. Картина пронзает до глубины души, и если этого с вами не произошло, значит, вам самое место в проекте "Новая земля".

Ну и, конечно, огромное спасибо Александру Мельнику — он выстрелил и попал в яблочко. На мой взгляд, именно такие фильмы рождают неповторимый стиль современного российского кинематографа.

Lightray



В полку книжных экранизаций прибыло. Создатели "Остаться в живых" Джефри Адамс и Деймон Линделофу, выкупившие полтора года назад у **Стивена Кинга** право на экранизацию одного из его самых значительных произведений — "Темная Башня", официально объявили, что займутся адаптацией к большому экрану всего цикла странствий Роланда Дискейна сразу же после завершения эпопеи с сериалом.

Также стало известно, что шведский режиссер Рольф Йохансcон начал подготовку к съемкам фильма "Колыбельная", основанного на одноименной книге **Чака Паланика**. По сюжету журналист Карл Стритор, исследуя причину внезапной смерти новорожденных, узнает о существовании некой "баюльной песни", которую пели в Африке больным и немощным людям для дарования им безболезненной смерти. В ближайшее время должно появиться в прокате еще одно произведение автора "Бойцовского клуба" — роман "Удушье".

Тимур Бекмамбетов взялся за экранизацию **"Моби Дика"** Германа Мелвилла. По утверждениям Universal Pictures, новая версия истории охоты на Белого кита будет здорово отличаться от привычных для зрителя картин с Грегори Пеком или Патриком Стюартом.

Пока криминальный боевик Гая Ричи "Рок-н-рольщик" с успехом бороздит просторы кинотеатров туманного Альбиона, в прессе появляются свежие новости по поводу его будущего проекта — экранизации еще не изданного комикса Лайонела Уигрэма **"Шерлок Холмс"**. Джуд Лоу ("Мои черничные ночи", "Искусственный разум") был приглашен на роль доктора Ватсона — бессменного помощника сыщика, которого, как известно, сыграет Роберт Дауни-мл., а место Ирен Адлер, предмета роковой любви Холмса, заняла Рейчел МакАдамс ("Цыпочка", "Ночной рейс"). Как всегда, не обошлось без традиционной ложки дегтя: должность антагониста знаменитого детектива с Бейкер-стрит остается еще не занятой, а между тем начало съемок запланировано на начало октября.

Человек-легенда и просто супермен в шортах **Уилл Смит** изъявил недвусмысленное желание примерить на себя еще и корону египетского монарха. Автором сюжета будущей киносаги о жизни и завоеваниях фараона XXV эфиопской династии Тахарке выступит Рэндолл Уоллес, на данный момент занятый съемками ленты о скаковом жеребце Secretariat и созданием сценария по книге Стивена Прессфилда "Охота на Роммеля".

Не обошлось в сентябре и без крупных скандалов. **Стивен Спилберг** мало того что был обвинен в незаконном использовании сюжетной линии фильма Альфреда Хичкока "Окно во двор" (1954) в своем прошлогоднем триллере "Паранойя" с Шайай ЛаБафом, так еще и над его совместным с Питером Джексоном проектом "Тинтин", основанным на бельгийских комиксах о похождениях журналиста и его верного пса, повис дамоклов меч закрытия. Кинокомпания Universal, помня провал в прокате "Беовульфа" Роберта Земекиса, отказалась финансировать картину, снимающуюся по новомодной нынче технологии **motion capture**. Если Спилбергу удастся заключить-таки договоренность с Paramount, то съемки первой части из задуманной трилогии начнутся уже в будущем месяце.

Роберт Де Ниро рассорился в пух и прах с Мелом Гибсоном и выбыл из проекта Мартина Кэмпбелла Edge of Darkness. Причина ухода остается на уровне домыслов: по словам представителя актера, все дело в "творческих разногласиях", желтая пресса твердит о пиаре триллера "Право на убийство". Истина же, как это обычно бывает, скрывается где-то посередине.

Томми Ли Джонс подал иск на имя киностудии Paramount, в котором потребовал доплатить ему предусмотренные контрактом премиальные в размере 10 млн долларов за участие в съемках оскароносной драмы братьев Коэнов "Старикам тут не место". Представители ответчика пока хранят гробовое молчание по поводу данного инцидента.

Прошло больше трех месяцев после премьеры **"Темного рыцаря"**, а страсти вокруг ленты по-прежнему никак не улягутся. Сеть бурлит и пенится слухами о том, кто же займет место главвреда в еще даже не анонсированном продолжении нолановской бэтменианы: Шер в роли Женщины-кошки, Филип Сеймур Хоффман — Пингвина, Джонни Депп — Загадочника... Кристофер Нолан в ответ на подобные слухи и сплетни объявил, что продолжение "Бэтмена" в обозримом будущем ждать не стоит. Впрочем, "Темный рыцарь" порадует взоры киноманов и еще раз появится на большом экране кинотеатров — зимой следующего года киностудия **Warner Bros** перевыпустит ленту, дабы вовремя поспеть к началу голосования Американской академии киноискусств. Мечта отхватить пару-тройку "Оскаров" и разжиться еще большей прибылью так и маячит в глазах голливудских кинобоссов.

Недавнее заявление кинокомпании Warner о планах съемки сиквела **"Возвращения Супермена"** в мрачном ключе "Темного Рыцаря" вызвало шквал негодования среди авторов комиксов. "Супермен должен внушать надежду, а Бэтмен — страх. Они кардинально разные герои", — так прокомментировал сложившуюся ситуацию Джеф Лоб, создатель комикса Superman for All Seasons. Кристофер Голден, автор комиксов о "Хеллбое" и "Баффи — истребительнице вампиров", был более категоричен: "Что за бред? Снимать темного и мрачного "Супермена" только потому, что "Рыцарь" собрал кучу денег — ужасно глупо". Глупая это затея или нет, покажет время, но опровержений со стороны киностудии Warner Bros пока не поступало.

Голливуд продолжает анонсировать римейки классики кинематографа. Так, Стивен Соммерс, режиссер "Мумии" и "Ван Хельсинга", ведет переговоры со студией Warner Bros о возможности написать сценарий и снять новую версию **"Тарзана"**. Продюсером будущей ленты выступит Джерри Вайнтрауб.

Кинокомпания MGM доверила Стиву Пинку, режиссеру молодежной комедии "Нас приняли", переснять **"Отпетых мошенников"**, известную комедию 1988 года Фрэнка Оза со Стивом Мартином и Майклом Кейном в главных ролях, являющуюся, по сути, тоже римейком на "Историю на ночь" — ленты 1964 года с Марлоном Брандо и Дэвидом Найвеном.

Джин Ступницки и Ли Эйзенберг, создатели американской версии "Офиса", получили уникальную возможность снять третью часть **"Охотников за привидениями"** — Columbia Pictures дала добро на съемку. О будущем проекте пока известно только то, что старая команда — Билл Мюррэй, Харольд Рэмис, Дэн Эйкройд и Эрни Хадсон — вернется в полном составе.

Гильермо дель Торо — один из самых востребованных и занятых режиссеров Фабрики грез. В его рабочем списке числятся новые экранизации "Франкенштейна", "Доктора Джекила и Мистера Хайда", "Бойни номер пять", продолжение "Хеллбоя", экранизации еще не вышедшего романа Дэна Симмонса "Drood" и классики литературы ужасов — "Хребтов безумия" Говарда Филипса Лавкрафта. Сейчас Гильермо пишет совместно с Чаком Хоганом, автором триллеров The Standoff, The Blood Artists и The Killing Moon, сценарий для трилогии о вампирах и вовсю готовится к съемкам "Хоббита". С таким огромным многообразием проектов режиссер справится, в лучшем случае, только к 2017 году.

У расхитительницы гробниц Лары Крофт появилась соперница. Николь Кидман спродюсирует приключенческий боевик **"Восьмое чудо"** и сыграет в нем главную роль. История будет закручена вокруг некой археологической ценности, из-за которой начнется гонка авантюристов и искателей сокровищ. Автором сценария ленты выступит создатель "Мистера и миссис Смит" и "Людей Икс: Последняя битва" — Саймон Кинберг.

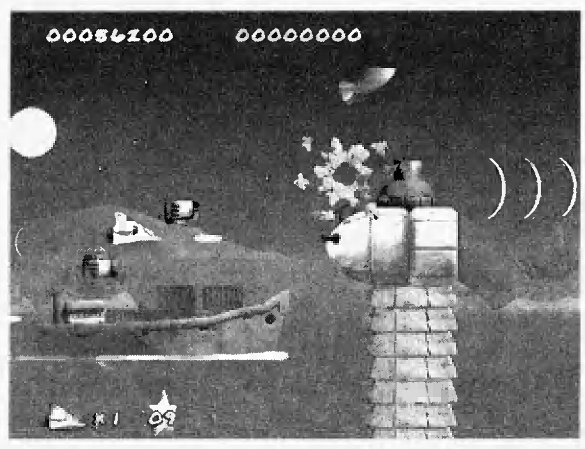
Тарас Тарналицкий

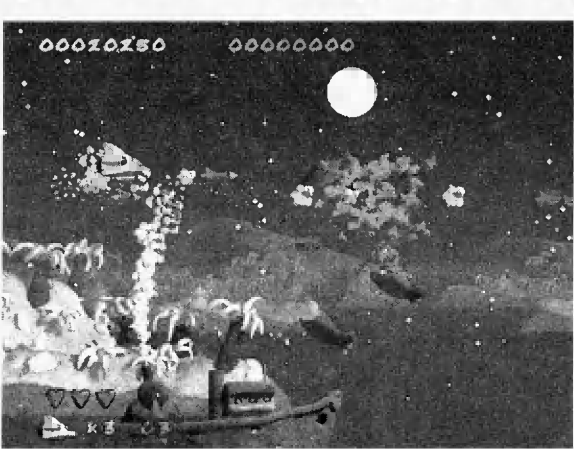
ДЕТСКИЙ УГОЛОК

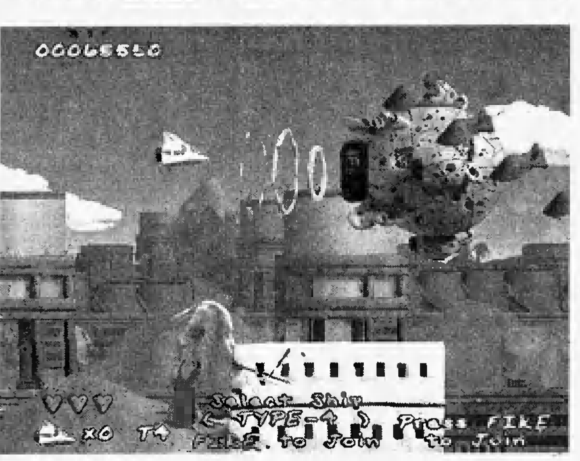
Платипус 2. Пластилиновая война

Название в оригинале: *Platypus 2*
Жанр: *аркада*
Разработчик: *Citric Games*
Издатель в СНГ: *"Акелла"*
Количество дисков: *1 CD*
Системные требования: *Pentium IV 1000 МГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб DirectX 9-совместимая видеокарта, DirectX 9-совместимая звуковая карта, 300 Мб свободного места на жестком диске*
Рассчитана на возраст: *5-7 лет*

Было время, когда игры вроде "Платипус 2" пользовались популярностью у игроков абсолютно разного возраста. Даже геймеры-профессионалы в конце 80-х-начале 90-х годов могли часами гонять по экрану маленькие самолетики, кораблики и машинки, и это воспринималось окружающими абсолютно нормально — мол, тренируется человек, что тут особенного? Однако сегодня классические пустячные аркады — жанр для малышей, оттесненный на задворки игровой индустрии. На PC аркады влачат жалкое существование, и сейчас на игры этого жанра здесь обращают внимание лишь детишки да игроки-казуалы (чуть лучше дела у таких игрушек обстоят на консолях и особенно на мобильниках).







В тех же 80-х "Платипус 2", несомненно, стал бы настоящим хитом игрового рынка. Все дело в том, что эта игра основана на сочетании классического аркадного геймплея с оригинальным, ярким и запоминающимся визуальным стилем. Видите ли, мир "Платипуса" — пластилиновый. Переиначивая известную поговорку, можно сказать, что в этой игровой вселенной именно пластилин — всему голова. Из податливого материала вылеплен юркий самолетик главного героя, орды вражеских летающих, катающихся и плавающих аппаратов, исчезающие в "пластилиновых фейерверках" после вашего меткого выстрела, и красочные игровые локации. Именно пластилиновый мир — главная особенность игры, то, что выделяет ее на фоне тысяч подобных проектов. Что же касается геймплея, то он, напротив, абсолютно никаких сюрпризов не преподносит, четко следуя заветам классических аркад 80-х. В самом начале игры нам предлагается выбрать один из четырех самолетиков. С виду все модельки — братья-близнецы, отличаются друг от друга только наборами базового вооружения, которое располагается на борту. Игрок делает выбор, запускается первый уровень — и на экране начинается просто безумный экшен! Легионы врагов нападают на крохотный самолетик спереди и сзади, сверху и снизу — на экране нет уголка, куда не могут дотянуться вражеские снаряды. Абсолютно нигде нельзя почувствовать себя в полной безопасности, и лишь лихорадочное маневрирование может уберечь от погибели.

Кстати, вместе с классическим геймплеем в "Платипус 2" перекочевал и весь набор "болезней", которыми страдали уважаемые старички. К примеру, враги, лихорадочно поливающие снарядами все вокруг себя, запросто могут подстрелить самолетик главного героя, но при этом совершенно не в состоянии навредить своим союзникам. Или огромные боссы — мало того, что они обладают серьезной огневой мощью и внушительным запасом здоровья, так еще и на битву заявляются в окружении толпы прихвостней. А игрок, как водится, всегда один-одинешенек, и никакой подмоги ему не положено, разве что изредка на месте гибели очередного противника появится "звездочка" с дополнительным видом оружия.

Дабы еще немножко облегчить жизнь игрокам, разработчики разрешили им самостоятельно выбирать вид "бонусного" оружия. Выстрелили по "звездочке" один раз — получите пулемет, после двух выстрелов — ракету, после трех — лазер, и т.д.

Помимо классического геймплея и лихо сработанной пластилиновой игровой вселенной, есть у "Платипуса" и еще одно важное достоинство — кооперативный режим аж на трех человек. Все очень просто — один игрок управляет своим самолетиком с помощью мышки, другой все надежды возлагает на клавиатуру, ну а третий использует джойстик. Как это обычно и бывает, в компании с друзьями игра проходит веселее плюс есть возможность прикрывать друг друга от нахальных атак врагов.

Но, к сожалению, в этом мире нет ничего идеального, и "Платипус 2" не является исключением — его многочисленные достоинства уравновешиваются очень серьезными недостатками. Начнем хотя бы с того, что сегодня подобные игры — явный пережиток прошлого, не вызывающий даже малой толики интереса у искушенных красивыми проектами современных геймеров. Впрочем, детишек, для которых все в новинку, к искушенным игрокам отнести никак нельзя, и как раз им представитель незнакомого доселе жанра "аркада" может показаться весьма любопытным. Но даже они вряд ли смогут усидеть долго за "Платипус 2" — виной тому враги, которые дадут прикурить любому даже на минимальном уровне сложности. Ни одну из игровых локаций пройти без потери солидного количества здоровья просто нереально — уж больно много противников стоит на пути. Свою лепту вносят и длиннющие уровни — всего в игре пять различных локаций. Казалось бы, сущий пустяк. Но на прохождение любой из них запросто можно потратить 10-15 минут. Вряд ли маленькие игроки захотят столько времени любоваться на один уровень, и посему многие из них наверняка быстро потеряют интерес к игре. Все-таки разработчикам следовало бы увеличить количество локаций хотя бы в два раза, заодно сделав сами уровни вдвое короче — игра от этого бы только выиграла.

Оценка: 6

AlexS

Сорванцы: Дикий футбол

Название в оригинале: *DWK. Alles Ist Gut Solance Do Wild Bist*
Жанр: *сборник мини-игр*
Разработчик: *Dreamotion*
Издатель в СНГ: *"Акелла"*
Количество дисков: *1 CD*
Системные требования: *Pentium III 1 Ггц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб DirectX 9-совместимая 3D видеокарта, DirectX 9-совместимая звуковая карта, 800 Мб свободного места на жестком диске*
Рассчитана на возраст: 4-6 лет

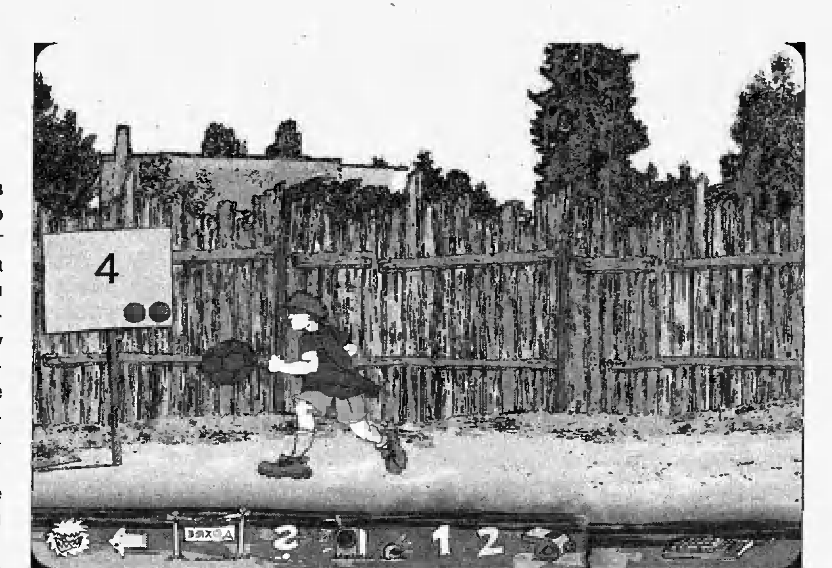
"Дикий футбол" — игра, созданная по мотивам немецкой молодежной кинокартины "Дикая банда". Уже одно то, что игра сделана по фильму, дает повод предсказывать, что мы столкнемся с чем-то насквозь вторичным и, следовательно, скучным. Но в случае с "Диким футболом" это не совсем правильно. Как игра, ну или даже как сборник мини-игр, проект действительно не выдерживает никакой критики. Но как приложение к кинофильму, сработанное исключительно для развлечения фанатов "Дикой банды", этот сборник очень даже хорош — спасибо нескольким превосходным бонусам от разработчиков игры и создателей картины. Вот только у нас в Беларуси поклонников "Дикой банды", скорее всего, не очень много, поэтому труды создателей компиляции вряд ли будут оценены по достоинству.

Игр как таковых в сборнике всего четыре. Причем сделана большая часть развлечений преотвратно. Право слово, уж лучше бы разработчики не пытались прыгнуть выше головы (все мы знаем, что рожденному ползать крылья не светят) и слепили бы обыкновенный футбольный симулятор с героями фильма вместо игроков. Пусть получилась бы игра средней руки, но именно игра, а не это недоразумение с гордым именем "Дикий футбол".

Итак, игр, как я уже говорил, в этом сборнике ровно четыре штуки. Если не горите желанием с первых же секунд окончательно и бесповоротно испортить ребенку впечатление о "Диком футболе" — позаботьтесь, чтобы малыш не вздумал соваться в игру "На свободу!". Не стоит травмировать неокрепшую детскую психику. При первом взгляде на проект создается впечатление, что этот ужастик выполз прямиком из славной эпохи зарождения виртуальных развлечений. Убогий лабиринт, представляющий собой пародию на неказистый двухэтажный домик, пара однокелточных преследователей, идиотское задание и графика, которая страшнее войны — как думаете, стоит ли вашему ребенку в это играть? Воистину, нужно обладать очень большой фантазией, чтобы запихнуть такой ужас в компиляцию с названием "Дикий футбол". К счастью, другие игры сборника все-таки более приближены к футбольной тематике.

Ладно, о том, на что смотреть не стоит, мы поговорили — теперь представлю вам игру, отлично подходящую для начала знакомства со сборником. Проект называется "Футбольный фристайл". По жанру это обыкновенная аркада, украшенная мультяшной графикой. Пацану-футболисту, который находится под нашим контролем, из-за границы экрана кем-то выбрасываются футбольные мячи. Наша задача — подбивая их ногами, постараться как можно дольше удержать мячи в воздухе. Несмотря на весь свой примитивизм, играется в "Футбольный фристайл" достаточно бодро, хотя и нужно учесть, что проект никак не может претендовать ни на что большее, чем ранг "развлечения на пятнадцать минут". В ту же категорию относим и "Беги и бей", еще одну аркаду, предлагающую испытать силы в беге с препятствиями. Тот же мультяшный стиль, та же примитивность — разве что здесь главный герой не просто подбивает мяч, а перепрыгивает на бегу через различные преграды, параллельно подбрасывая мячик ногами в воздух. Ну и, наконец, четвертая игра сборника — "Битва за дом на дереве", разумеется, тоже аркада, но на этот раз еще и стрелялка. Опять же все как и в десятках других поделок того же жанра — мы защищаем базу от нескольких врагов, нападающих со всех сторон.

В общем, думаю, вы уже поняли, что чем-то особенно интересным "Дикий футбол" порадовать игроков не в состоянии. Видимо, разработчики и сами прекрасно осознавали, что сборка у них уродилась не ахти. Потому, наверное, и запихали на диск, в придачу к играм, еще три бонусных раздела. Кстати, как раз эти рубрики получились намного интереснее "основного блюда". Многие маленькие игроки наверняка с удовольствием проведут время, отвечая на вопросы викторины "Дикарь ли ты сегодня?" или просматривая видеоролики раздела "Интервью" (в этом разделе малыши могут задать свои вопросы исполнителям главных ролей в фильме "Дикая банда"). А еще для кого-то интересной забавой станет рубрика "Типография", включающая набор инструментов для создания различных документов, от устава дворовой футбольной команды и до пригласительных билетов на матчи включительно. Вот только как бы ни были хороши бонусные рубрики, они все равно остаются лишь дополнительными развлечениями. А как раз "главное блюдо" у поваров из Dreamotion получилось на редкость невкусным.





Оценка: 3

AlexS

РЕТРОСПЕКТИВА

Street Fighter. Битва по законам улиц

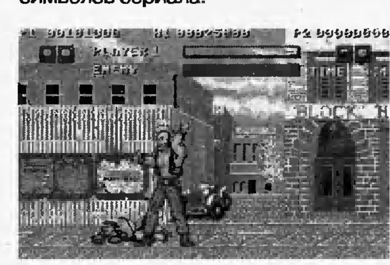
Легендарный файт-сериал... Ветеран, уже покорявший сердца игроков, когда Tekken и Soul Calibur еще не появились на свет, а Mortal Kombat несмышленым малышом барахтался в пеленках... Игра с идеальным балансом, увлекательным сюжетом, колоритными персонажами... Не так давно Street Fighter отпраздновал двадцатилетие — возраст по меркам игрового мира очень солидный. Серия по-прежнему в самом расцвете сил, впереди нас ждут новые проекты (в частности, грядущий Street Fighter IV), ну а пока давайте заглянем в прошлое — посмотрим на тот путь, который прошла великая игровая империя по тернистой дороге к сердцам миллионов игроков. Все началось в конце 80-х годов...

Street Fighter (1987)

Самый первый "Стрит файтер" отличался от своих блистательных потомков в той же степени, в которой гадкий утенок отличается от прекрасного лебедя. И все равно, по тем временам новый проект от Capcom смотрелся неплохо. Нет, игра не стала хитом — дни всеобщего признания и вселенской славы были впереди, но уже в конце 80-х дебютный "Уличный боец" мог предложить любителям виртуальных развлечений много самых разных вкусностей.



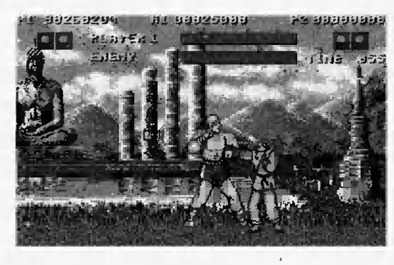
Начать, пожалуй, следует с персонажей, ведь набор героев — одно из самых главных отличий этой игры от всех последующих проектов серии. Дело в том, что играбельных бойцов в самом первом стритфайтеровском тайтле было всего два, причем один из них — каратист Кен — выходил на экран игрового автомата только в том случае, если два игрока собирались накостылять друг другу. Вторым доступным персонажем был Рю — тоже каратист и по совместительству лучший друг Кена. За Рю уже можно было играть как в versus-режиме, так и в сингле. Впоследствии эта каратешная парочка стала одним из главных символов сериала.



Пусть разработчики из Capcom в первой игре и не дали нам возможности выбирать бойца по вкусу из толпы разнообразных героев, зато разрешили выбрать противников. Игроки сами решали, куда отправиться на поиски приключений в первую очередь, — в США, Китай, Японию или же Англию. В каждой стране поджидали два местных бойца и симпатичные локации, созданные с учетом национального колорита. Причем враги тоже были не просто наборами болванчиков-клонов — нет, каждый противник обладал собственной боевой техникой. Японский ниндзя Геки, чернокожий боксер Майк, седовласый Ген и другие воины — каждый из них сражался в собственной манере, и к каждому требовался индивидуальный подход.

Поколотив пару представителей очередной державы, игроки получали передышку, во время которой предлагалось разбивать тренированными кулаками и пятками различные твердые предметы (что-то похожее встречалось впоследствии и в играх серии Mortal Kombat — там эта забава носила название Test Your Might).

После того как восьмой противник тяжелой грудой падал на землю, для игроков открывала свои двери пятая игровая страна — загадочный Тайланд, на локациях которого дожидались своей очереди финальные испытания в лице тайских боксеров Адона и Сагата (последний на тот момент носил титул "Короля стритфайтеров").



В Street Fighter впервые появилась карта мира с летающим по ней самолетиком, здесь же мы в первый раз смогли взглянуть на разбитые физиономии побежденных врагов, опробовали легендарную шестикнопочную систему управления героями и, наконец, познакомились с дуэтом каратистов — Кеном и Рю. И все-таки первая игра не была настоящим фундаментом для будущей серии. Street Fighter был лишь пробным камнем. А вот подлинной основой для сериала стал уже следующий проект.

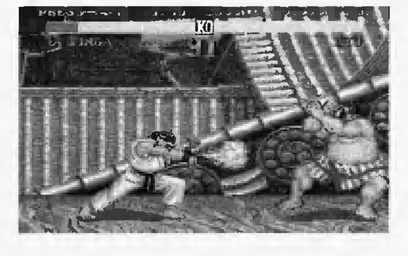
Street Fighter II: The World Warrior (1991)

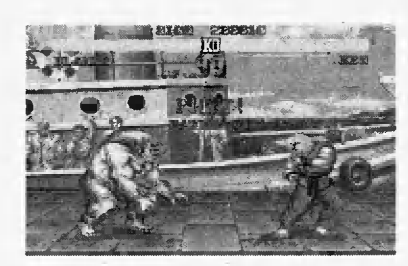
Вот она — игра, стоявшая у истоков не только сериала Street Fighter, но и всего жанра файтинг. В начале 90-х годов игровой народ просто помешался на Street Fighter II. Складывается ощущение, что Capcom в один прекрасный день просто подошла к поклонникам виртуальных развлечений, отвела их в сторонку и ткнула носами в аркадные автоматы с сиквелом "на борту" — мол, вот в это, ребята, вы и должны играть. И поклонники послушались.



Число доступных для выбора персонажей значительно возросло — помимо Кена и Рю, в игру добавилось еще шесть героев. Интересно, что из всех врагов, побитых Рю в первой игре, в Street Fighter II нашлось место только Сагату — он вместе с двумя новичками стал одним из суббоссов, за которых поначалу не разрешалось играть. Однако отдельные черты персонажей Street Fighter-1 использовались при создании новых героев — так, когти Геки перекочевали к испанцу Виге, а внешность боксера Балрога явно лепилась на основании облика другого боксера — Майка. Финальным боссом на этот раз был грозного вида мужик по имени М. Байсон.

Арсенал ударов значительно расширился, добавились новые броски и захваты, кроме того, появились и новые боевые стили. Одни персонажи делали ставку на ломовую силу, другие уповали на взрывную скорость, третьи — на эффектные суперудары. Дебютировало дизи — так называ-



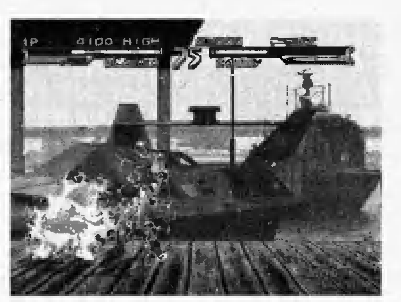


лось состояние прострации, в которое впадал персонаж, измордованный соперником. Во время дизи герой не мог драться, поскольку был занят более важным делом — стоял на месте, пытаясь пересчитать кружившиеся над головой звездочки. Решать судьбу такого бедняги предлагалось противнику: хочешь — продолжай избивать несчастного либо же прояви благородство и позволь врагу прийти в себя. Дилемма из разряда вечных вопросов:).

Заводные мини-игры, интерактивность арен и бесподобная музыка добавляли еще больше драйва в эту и без того захватывающую игру. Вот на этот раз Capcom посчастливилось создать стопроцентный хит — это понимали и игроки, и разработчики. В последующие годы компания всячески улучшала Street Fighter II, выпуская разнообразные аддоны к нему — некоторые дополнения вводили в игру новых героев, другие разблокировали боссов для игры в аркадном режиме, третьи и четвертые увеличивали скорость боя, добавляли секретных персонажей, новые удары и цвета одежды бойцов. И только спустя четыре года Capcom наконец созрела для релиза абсолютно нового "Стрит файтера".

Street Fighter: The Movie (1995)

Эта игра, как следует из ее названия, появилась на свет в поддержку первого "стритфайтеровского" полнометражного кинофильма. Причем поклонникам сериала The Movie она показалась очень странным проектом.



Впервые в истории серии разработчики — компании Capcom и Incredible Technologies — решились при создании игры использовать технологию оцифровки живых актеров. И на экранах аркадных автоматов замелькали большие и маленькие голливудские звезды, засветившиеся в оригинальном фильме, — Байрон Мэнн, Кайли Миног и, конечно же, главный козырь проекта — Жан-Клод Ван Дамм. Движения героев, игро-



вые локации, версус-экраны и меню выбора персонажей также были подогнаны под стилистику "материнской" кинокартины. Из фильма перекочевала и парочка новых воинов — Блейд и капитан Савада. И даже более того, в игре непонятно с какого перепугу объявился Акума — в экранизации его не было, но в одном из аддонов к Street Fighter II он как-то мелькнул в качестве секретного персонажа. В The Movie с самого начала разрешалось играть за всех бойцов, и даже за главного "плохиша" М. Байсона.

В целом же готовый проект подозрительно смахивал на Mortal Kombat 3. Но в МК оцифровка актеров — постоянная "фишка", а Street Fighter-то всегда делал ставку на мультяшность! К счастью, капкомовцы быстро сообразили, что "киноэксперимент" уводит серию не туда, куда нужно фанатам. Street Fighter — из тех игр, под которые должен подстраиваться кинематограф, а никак не наоборот. Негоже титану файтингов уподобляться проектам-однодневкам, какие лепятся на скорую руку по мотивам известных кинокартин. И тогда капкомовцы затеяли новый эксперимент — только теперь уже они пошли в противоположном направлении.

Street Fighter Alpha: Warriors Dreams (1995)

"Даешь еще больше мультяшности!" — вероятно, под таким лозунгом велось создание первого по-настоящему анимешного "Стрит файтера". Влияние японских мультиков буквально пронизывает "Альфу", оно чувствуется в отлично нарисованных локациях, в анимации персонажей, в японоподобных мелодиях саундтрека, в дизайне одежды некоторых файтеров-новичков. В бойцах, кста-



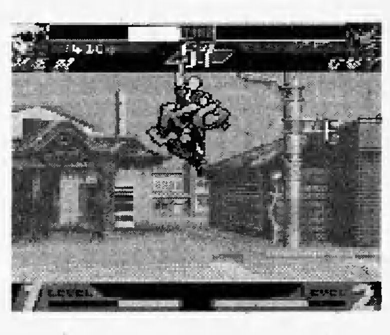
ти, "Альфа" недостатка не испытывала — десять основных воинов и три секретных персонажа — набор на любой вкус. Желаете вспомнить, с чего все начиналось? К вашим услугам перебежчики из самой первой игры — Берди и Адон. Хочется чего-нибудь посвежее? Тогда обратите внимание на Роуз и Чарли Нэша, а также на "приглашенных звезд" из beat-em-up-сериала Final Fight — Гая и Содома. А может быть, вам по душе старая добрая классика? Так и ее тут тоже хватает — Рю и Кен, Чан Ли и Сагат, секретный по обыкновению каратист Акума и свирепый финаль-



ный босс М. Байсон. Такой невообразимый микс объясняется просто — "Альфа" была приквелом, ее действие разворачивалось между первым и вторым турнирами. Именно поэтому в игру были "приглашены" сюжетные боссы — то есть далеко не все воины в конце турнира сходились с глазу на глаз с плохим дядей Байсоном. К примеру, Кен в финале выходил на ринг против приятеля Рю, Адон дрался с наставником Сагатом, а Содом — с заклятым врагом Гаем. Перед последним боем герои обязательно перебрасывались несколькими фразами — таким образом мы узнавали больше о сюжете игры.

Несколько интересных новинок было введено в боевую систему. Добавился блок в воздухе и "цепные" комбо, выполнить которые мог даже начинающий игрок. На экране отныне постоянно маячила шкала "ярости" — ее нужно было заполнить для выполнения суперкомбо. А перед прохождением игры теперь разрешалось выбирать режим скорости боя — Normal или Turbo.

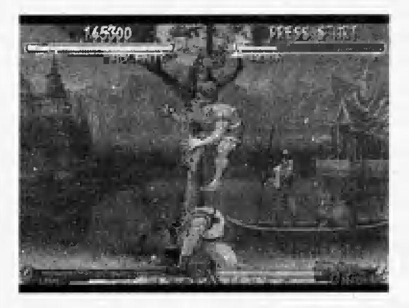
Подводя итог, можно сказать, что "Альфа", несомненно, удалась — игра была почти неотличима от настоящего мультика, причем мультика первоклассного — с отличным сюжетом,



запоминающимися героями, превосходным саундтреком. Но Capcom, очевидно, была все-таки не совсем довольна первой "Альфой" — уже в следующем году мир узрел новую, улучшенную версию игры.

Street Fighter Alpha 2 (1996)

Официально SFA2 считается сиквелом "Альфы", но по сути это — аддон, вроде тех, которые капкомовцы скармливали игрокам пачками после релиза SFII. Изменения минимальны — в аркадном режиме для игры доступны боссы и секретные персонажи, полностью перерисованы арены, серьезно подрихтована музыка... Щедрою рукою разработчики добавляют в "Альфу-2" аж пять душ новых воинов — по традиции, есть как возвращенцы из SF1-2, так и гость из Final Fight (Роленто) и абсолютно новенькая школьница Сакура, поклонница Рю.



Между прочим, — популярность главной стритфайтеровской звезды растет день ото дня! Ряды сюжетных боссов пополнили Кен, Ген и Акума. "Цепные" комбо разработчики выбросили из игры, заменив их на комбо "составные", исполнять которые было посложнее.



Игра осталась так же красива, в нее было по-прежнему интересно играть — не мудрено, ведь она была все той же Street Fighter Alpha, пусть и серьезно улучшенной. И уже в том же году на свет появился совершенно новый эпизод "Стрит файтера". Одновременно с его релизом для сериала опять наступило время экспериментов.



AlexS

Продолжение следует

ПРОХОЖДЕНИЕ

Alone in the Dark

Alone in the Dark во всех смыслах крайне неординарный проект. С одной стороны, он обладает инновационным геймплеем, с другой — может огорчить ужасным управлением. Но в любом случае в него стоит поиграть. И это прохождение для тех, кому игра понравилась, но он не смог преодолеть какой-то заковыристый момент.

Эпизод 1 — Затмение

Сразу же после пробуждения главного героя на нас направляют оружие и ведут казнить. Картинка будет размазываться, и чтобы этого не происходило, надо нажимать клавишу X, отвечающую за моргание. В будущем Эдварду придется много моргать, чтобы во время драки вернуть картинку и не лишиться зрения в критический момент (в глаза может попадать ядовитая слизь). После того как странные люди окончат диалог, игра передаст управление в наши руки. Когда вы дойдете до закрытой двери, "живая" трещина схватит нашего охранника и жестоко убьет. С этого момента мы свободны. Сами добираемся до умывальника и смотрим короткую сценку. С этого момента у нас доступен вид от третьего лица.

Спрыгнув на крышу лифта, подслушайте разговор тех, кто недавно хотел нас убить. Теперь они сами в незавидном положении. Однако в лифте находится наш союзник, но с ним ничего не случится. Трещина срывает лифт и швыряет его вниз, а Эдвард повисает на краю железной платформы. Поднявшись вверх по лестнице, хватаемся за веревку и спускаемся вниз. Там нужно перепрыгивать через огромные вентиляторы, не то порубит в капусту. Сразу после вентиляторов оборвется электрический щиток с кабелем. Поскольку внизу кончик кабеля прикасается к металлической решетке, спускаться нельзя — везде электричество. Надо, раскачиваясь на веревке, удариться телом о щиток так, чтобы кончик электрического кабеля зацепился за осколок стены и не прикасался к решетке. Если получилось, то вниз путь будет свободен. Когда наша веревка кончится, дверь сверху взорвется. Раскачиваясь, запрыгиваем в проем.

В огонь не суньтесь, а откройте дверь справа. Обходим кричащую девушку по имени Анна и идем в темную комнату. Там сдвигаем стол с места и выходим в следующую комнату. Найдя огнетушитель, тушим пламя. Тактика проста: включаем вид от первого лица и льем воду на пламя. Только надо следить за потолком, потому что горящие блоки будут падать на голову. После того как потушим огонь, входим в следующее помещение. Освобождаем мужчину, выбив дверь огнетушителем. Мы вновь оказались около девушки, правда, уже радостной. Возвращаемся туда, где горит проход, ведь теперь у нас есть огнетушитель, тушим пламя и перепрыгиваем большой провал.

Видимо, радость Анны была преждевременной — трещина продолжает глотать людей, девушка убегает, но ее недавно спасенный приятель погибает. Нам надо идти дальше, возвращаться уже нельзя. В следующей комнате находим труп полицейского и пистолет, выстрелом выбиваем замок в закрытой двери. В новом помещении Эдварда попытается убить трещина, однако Карнби не из робких и дает ей отпор.

Попав в кабинет, вытаскивайте все из тумбочек. После первого применения медицинского спрея по комнате пойдет трещина, а когда подойдете к углу другой комнаты, то помещение начнет быстро рушиться. Перепрыгиваем через трещину на другую сторону комнаты. Тут же отрывается электрический кабель — уклоняемся от ударов электричества и огня. Когда подойдете к кричащему вверху человеку, комната разрушится окончательно, а вы повисните на статуе в сотне метров над землей.

Прыгайте на балкон и цепляйтесь за кабель. Оттуда спрыгивайте на карниз и идите за мужчиной. Падают обломки стен, которые убивают мужика и обламывают карниз, мы вновь остаемся в одиночестве. Возвращаемся назад и запрыгиваем на верхний карниз. Оттуда прыгаем на кабель, отпускаем его от статуи прыжком на другую сторону, а уже там попадаем на новый балкон. Чтобы пройти дальше, надо потушить огонь, а огнетушитель внизу. Поскольку баллон тяжелый, закинуть его наверх или забраться сюда с ним в руках невозможно. Справа от огнетушителя есть осколок бетона с электрическим щитком, прикрепленным к кабелю наверху. Спускайтесь вниз, берите огнетушитель и ставьте его на правую сторону платформы с проводами. Забирайтесь наверх, прыгайте на кабель и, раскачиваясь, попытайтесь скинуть огнетушитель с платформы на верхний этаж, пока он вместе с платформой опять не упал вниз. Перебираемся по мостику к огнетушителю, берем его и тушим огонь, закрывающий нам проход к дыре в потолке.

Прыгаем вверх и цепляемся за край дыры, после чего подтягиваемся наверх и идем к балкону. С него прыгаем и вновь повисаем на кабеле. Сверху нас зовет Анна. Идем направо, отталкиваясь от стены и держась за обрывающийся кабель. Потом запрыгиваем к девушке на балкон и выбиваем лежащим огнетушителем дверь. Попадаем в комнату, которая вскоре рушится. Мы падаем вниз в трещину, а Анну она "съедает".

Поднявшись, берем стол и двигаем его к противоположной стене. Забравшись на него, запрыгивайте оттуда наверх и цепляйтесь за стену. Везде горит огонь, и электрический кабель болтается вдобавок. Нужно обесточить помещение. Для этого прыгайте на левый карниз и ползите по нему в комнату, где играет колыбельная. Пройдя через комнату, подходите к электрощиту и обесточьте кабель. Спрыгивайте с карниза на пол около костра и идите в дверь наверху.

Следующая комната наполовину разрушена, а нам надо перебраться на другую сторону к охраннику. В темноте есть уцелевшая тропинка, однако ничего не видно. Поджигайте в костре стул и идите по тропинке, держа источник света перед собой. Когда доходите до конца, бросайте стул и перепрыгивайте через яму к охраннику.

Появляется зомби. Это Анна, но поскольку ранее ее поглотила трещина, она теперь уже слуга дьявола. Девушка убивает охранника, а Эдварда швыряет в следующую комнату и собирается убить.



Эпизод 2 — Вопросы

Вот и первая битва с зомби. Стрелять в данный момент бесполезно, так как огнестрельное оружие эффективно только с огненными пулями. Бегите за правую разрушенную стену и поднимайте катану. Когда Анна падет, надо будет ее спалить. Берем тело девушки и тащим туда, где недавно загорелось пламя. Сжигаем Анну, пока она снова не возродилась. Залезаем вверх по веревке. Перепрыгиваем через пропасть с раскачивающейся горящей балкой, а потом спрыгиваете вниз. Быстро ломаем двери от лифта, пока вас не настиг огонь. Когда окажетесь в лифте, вы встретите Сару. После короткой сценки попытайтесь приоткрыть дверь. Поднимите наверх Сару, а после заберитесь сами. Пройдите по металлическому мостику и прыгайте в другую кабинку лифта. Оттуда можно выйти и наружу. Поднимаем с пола фонарик и патроны. Расстреляйте тараканчиков-переростков и идите в комнату справа. У электронного щитка соединяем провода — включится свет. Вместе со светом появится и второй зомби. Убить его можно тем же способом, что и девушку. Бегите туда, где горит большой костер. Там хватайте стул, поджигайте его и дотрагивайтесь им до монстра. Уродец сгорает, а вы можете идти дальше. Подходите к двери со специальной панелью, в которую надо ввести пароль. Код — 943.

Пройдите вниз и посмотрите небольшую сценку. Появившегося зомби убивайте тем же способом, что и предыдущего. Дойдите до автостоянки, где встретьтесь со стариком Теофилом. После разговора выбивайте стекло машины и соединяйте внутри проводки. Сразу после того как авто заведется, езжайте по прямой. Развилок нет, поэтому не запутаетесь. После того как пол под вами провалится, возвращайтесь обратно. Перепрыгивайте через обрыв и неситесь на всей скорости, объезжая препятствия. В конце концов, машину завалит камнями.

Идите к полкам и берите зажигалку. Поджигайте разлитый бензин — и машина при взрыве разнесет завал из камней. Когда выйдете на большую площадку, на вас нападет трещина. Ее можно уничтожить огненными пулями. После того как избавитесь от нее, поджигайте балки, закрывающие проход, и выходите на следующий уровень стоянки.

Садитесь в такси и выезжайте на улицы Нью-Йорка. Нужно ехать по улицам, отрываясь от трещины. Главное, объезжать все асфальтовые осколки и уклоняться от горящих машин. Чекпоинтов нет вообще, так что даже в случае ошибки в самом конце уровня надо будет проходить его с самого начала. Лучше заучить дорогу, так как иногда будут резкие повороты с тупиками. Когда, наконец, доедете до Центрального Парка, второй эпизод закончится. Тео назначит встречу в комнате 943 местного музея и застрелится.

Эпизод 3 — Ранящие ответы

Помогаем Саре забраться на склон. Она побежит искать скорую помощь, а мы поднимаем телефон — КПК застрелившегося Тео. КПК лучше изучить, там можно найти много интересных подробностей о сюжете.

Слушаем Кроули, а потом звоним медикам по телефону 911. Медики скажут искать аптечку в ближайшем туалете. Добежать до него несложно. Забегайте в специальную кабинку и достаньте из шкафчиков бинты. Патроны в одном из шкафчиков регенерируются, поэтому загружайтесь по максимуму, в пути пригодится.

От провода с током можно избавиться, отстрелив его пистолетом от стенки. Возьмите в одну руку бутылку с бензином, а в другую — пистолет. Кидайте бутылку в полуразрушенную стену и стреляйте по ней в полете, когда она практически достигнет стены. Стену разнесет, и нам можно отправиться дальше в новообразованный проход.

С маленького бетонного островка прыгаем на кабель. На кнопку 2 берите пистолет и уничтожайте всех летучих мышей, которые крутятся рядом. Спускайтесь на упавший осколок стены, разбивайте стекло около полицейского и прыгайте вниз. Отстреливайте всех летучих тварей издалека, а после спокойно добирайтесь до повисшего автобуса, перепрыгивая разломы между островками. Запрыгивайте и цепляйтесь за ступеньки автобуса. Когда окажетесь внутри, аккуратно перетащите все трупы в заднюю часть автобуса, после чего идите в кабину водителя и выпрыгивайте вниз в открытую дверь. Когда окажетесь на широкой бетонной площадке, на вас нападут зомби. Поджигайте любой деревянный предмет и сжигайте с его помощью супостатов. Движемся дальше. Чтобы перебраться на другую сторону обрыва, надо зацепиться за карниз и проползти по нему. Мы оказываемся в перевернутом обломке ванной комнаты. Стреляйте в ручку двери так, чтобы дверь открылась полностью, и сверху упадет кабель. Лезьте наверх. Когда окажетесь там, запрыгивайте на карниз и уклоняйтесь от падающего автомобиля. Когда доползете до висящей машины, залезайте в нее и выбирайтесь на другую сторону через водительскую дверь. Машина сразу после этого упадет, так что выходить надо быстрее. Забираемся по кабелю наверх в канализацию. Одной горящей пули будет достаточно, чтобы спалить живой кокон. Когда путь будет свободен, прыгайте в воду.

Залезайте наверх по лестнице и уничтожайте тараканчиков. Соединяем провода на щитке, чтобы обесточить воду. Соединять провода надо в то время, когда горит зеленая лампочка. Около следующего щитка надо будет убить жуков. Здесь соединить проводки сложнее, поэтому надо быть осторожнее — при неудачных попытках Эдварда убьет током. Далее можно либо выстрелом закинуть кабель за трубу так, чтобы он не дотрагивался до воды, либо проползти по трубе справа, уклоняясь от выбросов газа. Берите палку и запрокидывайте (движением мыши) веревку за трубу. Уничтожайте зомби, после чего берите газовый баллон и несите его к железной двери. Метким выстрелом по баллону выносите дверь и идите дальше.

Вас ждет неприятная встреча с черной жижей, которая проглатывает людей, но боится света. Кидайте в нее включенные аварийные фонарики, после чего включайте фонарь с зажигалкой. Аккуратно пройдите жижу, освещая не только впереди, но и под собой. Забегайте по маленькой наклонной поверхности в безопасное место.

Хотя не такое оно и безопасное. Сожгите горящей пулей генератор тараканов. Пройдите по мостику над водой под электричеством, после чего вытаскивайте из воды кабель и крутите вентиль. Сразу не идите в черную жижу с одним только фонарем. Подкрутите еще один вентиль и выходите в комнату, где вы недавно убили зомби. Там поджигайте все деревянные предметы и кидайте их в жижу так, чтобы образовалась безопасная тропинка к лестнице. Забирайтесь наверх, пока предметы не потухли и жижа опять не приползла.

Наверху самое приятное. Включайте электричество рубильником и дотрагивайтесь кончиком кабеля до решетки с летучими тварями. Наконец, можно выбраться наружу. Убивайте появившихся зомби и направляйтесь к санитарной машине на любом транспортном средстве, не обращая внимания на остальных зомби.

Мы окажемся перед обрывом около трамплина, заваленного машинами. Убив попавшихся зомби, пробивайте бак разбитого такси ножом или отверткой, после чего подожгите струю зажигалкой. Взрывом разнесет весь завал. Садитесь в любую целую машину и прыгайте с трамплина через пропасть. Вы окажетесь на другой стороне около медицинской машины. Эпизод окончится интересной заставкой.

Эпизод 4 — Отбиться и проиграть

Бежим от машины скорой помощи к зданию, выделенному на карте. Внутри можно найти мощный пистолет "Магнум" и спрей. Как только мы поднимем оружие, на Карнби и Сару нападет стая агрессивных летучих мышей. Бежим от них к машине. Начинается новая гонка.

Тут надо ехать по чекпоинтам, не давая мышкам поднять в воздух машину и разбить ее. Чтобы согнать мышей, лучше не врезаться во что попало, а разгоняться до высокой скорости, объезжая препятствия. Дело в том, что если мы разобьем машину в хлам, то окажемся безоружными против мышей. Сохранений, как всегда, не предвидится. Когда доедем до конца, мышки все-таки по велению скриптов поднимут нас в воздух и скинут с большой высоты, однако главные герои на этот раз не пострадают.

Мы оказываемся около громадного генератора летучих тварей, который, конечно, надо уничтожить. Для этого бросайте бутылки с алкоголем и горючей смесью в кокон и стреляйте по ним из пистолета, когда они почти достигнут своей цели. После удачных попыток генератор будет кидаться огромными камнями, от которых надо прятаться за стенкой. Не надо подходить очень близко к кокону — там Эдварда гарантировано загрызут. Когда несколько бутылок достигнут цели, кокон умрет, а мы после восстановления припасов сможем идти дальше.

Залезаем в автомобиль и едем, не отвлекаясь на зомби, к обрыву около музея. Тут нужно подогнать эвакуатор прямо к обрыву так, чтобы он образовывал своеобразный трамплин. Поднимаем платформу нажатием кнопки и отстреливаем замки сзади, чтобы задняя часть трамплина полностью выровнялась. После проделанных манипуляций Сару уносят летучие мыши, а на нас нападают два зомби. Убиваем гадов и садимся в джип, стоящий неподалеку. Разогнавшись, перепрыгиваем с помощью трамплина через обрыв.

Входим в ворота музея. Тут к нам пристает трещина. Убегать от нее по всему двору бесполезно. Надо просто прыгнуть с одного осколка трубы на другой, чтобы оказаться на противоположной стороне обрыва. Выстрелом сбиваем металлическую пластинку на электрическом щитке и соединяем два бежево-розовых провода. Приезжает подъемник, на котором мы должны попасть в здание.

Разбиваем стекло. Берем в туалетной кабинке огнетушитель и бежим от трещины в следующую комнату. Быстро тушим огонь и убегаем по коридору. В очередной комнате убиваем новую разновидность зомби, которые метают кинжалы. Лучше не укрываться за предметами, хотя перевернутый деревянный стол может послужить отличным временным укрытием. После победы соберите все нужные предметы. Ну, а чтобы завершить эпизод, надо просто выбить металлическую дверь.

Эпизод 5 — Конец одиночеству

Сару проглотил кокон. Берите топор и разрубайте кокон снизу. Девушка упадет на землю, но у нее остановится дыхание. Надо сделать массаж сердца, нажимая одновременно обе кнопки мышки, когда посередине будут проходить линии. А потом делать искусственное дыхание, зажимая правую кнопку мыши, пока шкала легких полностью не заполнится. После повторных действий Сара оживет.

Бежим в следующую комнату и уничтожаем гнезда тараканчиков, а вместе с ними и самих

жуков. В соседней комнатке справа можно пополнить инвентарь. После этого отстреливаем от стены кабель и поднимаемся наверх. Уничтожаем генератор жуков и сжигаем любым доступным способом закрывающие проход доски.

Сжигаем очередные гнезда, после чего убираем с лазерного луча лежащее тело. Входим в открывшуюся дверь. Видим мелкий ролик. За стеной гнезда закрывают лучи, однако туда попасть невозможно. Надо кинуть коктейль Молотова в трещину, чтобы при взрыве мешающие лучам гнезда сгорели. Добиваем тараканов и пополняем запасы в кухне неподалеку. Следующая дверь вновь будет закрыта, так как за ней гнездо жуков заслоняет луч. Однако добраться до него вообще невозможно. Видим тараканчика, который нас не замечает. Он бегает от лужицы крови к гнезду и обратно. Сооружаем коктейль Молотова и обматываем его липкой лентой (она лежит на кухне). Бинт надо зажечь зажигалкой и кинуть в таракана так, чтобы бутылка прилипла к нему и взорвалась, когда жучок принесет ее на спине к гнезду.

Если гнездо сгорит, то дверь откроется, и мы окажемся в большом зале. На нас нападает целая орава зомби от слабеньких до сильных. Попытайтесь спалить их, особенно это касается сильных монстров, слабых вполне можно убить из пистолета. На втором этаже уничтожьте еще троих мертвецов. После этого полицейский откроет нам решетку неподалеку.

Спускаемся по лестнице и видим кишащую повсюду жижу. Будут безопасные платформы, однако с помощью фонаря и зажигалки до них не добраться. Зато присутствуют лучи прожекторов, которые двигаются. Наша цель — пройти с помощью подручных предметов (старые добрые фонарик и зажигалка) до двигающегося луча и перебежками под светом прожектора добежать до безопасных островков. Когда выбираемся в большое помещение, нам открывает дверь охранник. Спускаемся на лифте, но он застревает. Вылезаем через щель в двери обратно в зал, который теперь не узнать: все разрушено, охранник убит, а посередине стоит гигант. Наша цель — устроить несколько взрывов около него. Если бутылок не хватает, то имейте в виду, что они разбросаны по углам зала. После каждого ранения надо прятаться от летящих глыб и магий за столбами. В конце концов, гигант падет.

Берите меч и отрубайте лежащему полицейскому руку. С помощью конечности открываем дверь и идем дальше. Мы оказываемся в маленькой комнатке с проходом в полу. Отстреливаем кабель от стенок и открываем проход. Спускаемся вниз и стреляем в замок на двери, а после запрыгиваем внутрь. Идем до железной двери и сжигаем двух зомби. Взрывом баллона выносим дверь и входим внутрь. Мы, наконец, оказываемся в помещении около двери в комнату 943.

Эпизод 6 — Истина

Попав, наконец, в комнату 943, мы становимся свидетелями появления призрака. После того как комнату потрясет, можно будет увидеть Тео. Для этого нужно лишь закрывать глаза, а призрак будет указывать пальцем на подсказки. Для того чтобы Эдвард прочитал ключевые слова, надо просто навести на подсказку фонарик и немного подержать. После того как прочитаете все ключевые фразы, Карнби сам сформулирует нужное предложение. Оказывается, надо, чтобы Сара его оглушила. Наша спутница берет предмет потяжелее и бьет Эдварда по голове. Во сне Карнби мы увидим говорящего таинственную речь Тео.

Последний раз закрываем глаза и видим Тео, показывающего на шкаф. Открываем шкаф и, когда появится таинственный проход, попадаем в огромный зал. Там Эдвард найдет линзу и карту памяти к КПК. После прочтения записей Тео берите линзу и фонарик и возвращайтесь в комнату. Совместив линзу и свет фонаря, направьте получившийся луч на красный знак, нарисованный на стене. Посветите так несколько раз с разных ракурсов, и стена развалится. Наш путь открыт, надо идти в подземелье.





После обвала прохода пути назад уже не будет. Уничтожайте горящими патронами гнезда зеленых тараканов и добивайте маленьких уродцев. После этого садитесь в погрузчик и, без проблем съехав вниз, поднимите мост (Home — поднять вилку погрузчика вверх, End — опустить вниз). Едем через мост дальше, пока не доедем до разрушенного помоста. Поднимаем его правый край вверх так, чтобы образовалось некое подобие трамплина. Однако если выехать, то мост опять упадет. Вылезаем из погрузчика и опускаем рычаг, рядом с огнем. Сразу после этого из-под земли вылезет монстр. Поджигайте первый попавшийся предмет и бейте им зомби, уклоняясь от длинного языка. После победы проезжайте по трамплину наверх, в следующее помещение.

Там в первую очередь надо сжечь гнезда с жуками и перебить монстриков. После этого с помощью погрузчика поставьте под разрушенную лестницу друг на друга два огромных ящика. Запрыгивайте на ящики, а с них забирайтесь на платформу. Опускайте рычаг. Мост поднимется, и вы сможете проехать на погрузчике дальше. На другой стороне дерните за второй рычаг. Двери чуть-чуть приоткроются, а поднять их до конца поможет погрузчик. Когда полностью откроете дверь, оставляйте погрузчик и бегите по коридору к выходу. При попытке пройти по мостику через овраг он обвалится, и Эдвард упадет в яму с черной жижей. Кроули на вертолете включит луч, по которому надо будет бегать, пока Кроули не сбросит спасательную веревку. Луч маленький и движется неравномерно, а плохое управление увеличивает сложность в разы. Поэтому на клавиши 1 и 2 (предмет в левой и правой руке) быстро включаем фонарик и зажигалку — это повысит гарантию того, что если вы потеряете луч из виду, то не погибните сразу.

Эпизод 7 — Тропа света

Вертолет падает, а вы повисаете на веревке. Надо подниматься наверх, уклоняясь от камней и обломков, а когда вертолет начнет падать, спрыгнуть на повисший вагон метро.

Оказавшись внутри, собирайте раскиданные по полу патроны. Вагон оборвется, и Эдвард упадет на стекло — надо, схватившись за кабель, лезть наверх. Вроде бы ничего сложного, однако, вся проблема в том, что сверху прут зеленые жуки и сбивают вас слизью с кабеля. Нужно сразу подготовить пистолет и стрелять, пока не кончатся враги. Они передвигаются парами, друг за другом, поэтому после смерти одного сразу убивайте и другого, а в момент наступления затишья надо быстро лезть вверх. Когда вагон окончательно оборвется, можно будет спокойно залезть наверх и оказаться в метрополитене.

Сразу после того как вас позовет девушка, из земли появятся монстры. Постарайтесь убежать в вагон, через который вы только что пришли, и попытайтесь отстреливаться из него (монстры забраться в него просто не могут). Из окон стрелять нельзя, но из двери вполне. Первую волну врагов можно привлечь у двери и расстрелять оттуда, вторая волна будет стоять вдали, несколько метких выстрелов горящими пулями издалека — и им конец, но с метателем кинжалов придется повозиться точно, ведь он может убить Эдварда и с далекого расстояния. Как только враги погибнут, бегите в вагон к девушке. Подберите патроны, лежащие на полу, и идите за ней. Вдруг вагон подхватит щупальцами огромный монстр, девушка тут же погибнет, однако вы не пострадаете. Прыгните из вагона на одну из окровавленных веревок, свисающих с трупа монстра. Убейте оттуда всех зеленых жучков и перепрыгните на вторую веревку. С нее можно забраться внутрь монстра. Пройдя по внутренностям, вы выйдете в немного знакомый, но все равно неприятный Центральный Парк. Беспрепятственно добирайтесь до замка. Там на Эдварда опять нападет трещина. На этот раз от нее можно избавиться горящими пулями или мощным взрывом, внутри замка все равно можно пополнить припасы. В комнату с черной жижей пока не идем — туда надо будет позже. Сейчас самое время заняться корнями зла, чтобы повысить чувствительность к Люциферу. Обозначены корни будут белой сферой на карте.

На самом деле корни зла в воображении покажутся не такими, какими они являются на самом деле. Корни зла — это органическое сплетение, растущее из всего, чего только можно. Вокруг себя они создают пространственное искажение и издают неприятные крики, благодаря которым можно легко понять, рядом они или нет. Чтобы уничтожить корень, надо либо поджечь его аэрозолем в тандеме с зажигалкой, либо взорвать с помощью коктейля Молотова. Также корни пользуются неплохой охранной системой. На защиту встанут самые разные виды монстров: от простых зомби до силачей, кидающих машины. Без необходимости с монстрами не сражайтесь, ресурсы не бесконечны, да и ничего, кроме бессмысленной траты времени, вы не добьетесь. Многие корни находятся на виду, но некоторые упрятаны, и для нахождения их потребуется включить фантазию. Более подробное описание дать не могу, так как корней много, а всех их собирать не обязательно.

Когда наберется 30 единиц призрачного зрения, можно возвращаться в замок. Вам предстоит поиск волшебных знаков. Берите фонарик и найденную в комнате 943 линзу. С помощью призрачного зрения ищем знаки (закрываем глаза — и знаки будут высвечиваться, как призрак Тео). Для активации знака нужно будет посветить на него фонариком с присоединенной линзой. Местонахождение знаков: один будет около двери замка, второй в беседке, третий в комнате с черной жижей (киньте аварийный фонарик так, чтобы можно было спокойно стоять около знака и светить на него фонарем), еще один знак будет за картиной в холле, пятый и шестой — на стенах здания (просто ходите вокруг замка и используйте призрачное зрение). Когда соберете все знаки, поднимайтесь по кабелю на крышу замка. На кабель просто запрыгнуть из окна комнаты с черной жижей.

После звонка Сары там появится зомби с кинжалами и большим здоровьем. Можно взорвать его коктейлем Молотова или спалить спреем с зажигалкой, но пистолет в этом случае лучше не использовать.

Тушите огонь и поднимайтесь наверх по лестнице. Становитесь на светящуюся платформу, которая поднимет вас на башню. Там используйте телескоп. Наведите кружочек посередине так, чтобы луна оказалась в нем.

Люцифер спускается с неба прямо в музей, где находится Сара.

Эпизод 8 — Несущий свет

Теперь надо отправляться к секретному входу, однако его заграждает защитный невидимый барьер. Чтобы пройти через него, надо увеличить призрачное зрение до 65. Описывать это нудное занятие я не буду, так как корней теперь стало еще больше, и рассказывать обо всех нет никакого смысла. После того как наберете нужное количество призрачного зрения, езжайте, наконец, к барьеру.

Он сильно уменьшился и теперь легко перебросить через него коктейли Молотого. Бросаем так, чтобы древо зла сгорело и барьер пропал. Входим в строение и с помощью призрачного зрения обнаруживаем знак, на который светим фонариком. В полу открывается проход. Отстреливайте канат со столба и на нем спускайтесь вниз. Когда веревка кончится, спрыгивайте на уступ. Повисайте на каменном выступе справа и переползайте на другую сторону с веревкой. Хватайтесь за нее и спускайтесь вниз. Идите по каменному мосту к лифту. Фонариком подсветите знак, и лифт двинется вниз.

Входите в комнату и сдвигайте табличку со знаком так, чтобы она заслонила луч, после чего дверь откроется. Спускайтесь вниз на веревке. Двигайте большой куб в правый нижний угол так, чтобы куб заслонил луч, а выехавшая из стены платформа его сдвигала с луча и все платформы обратно возвращались в исходное положение. Дело в том, что эта платформа в углу активируется позже всех, и пока она сдвигает куб с луча, надо успеть добежать на широкую платформу в левом верхнем углу, которая поднимается вверх прямо к дыре в стене. Когда выберетесь наверх, идите по каменному мостику и прыгайте на веревку. С нее перепрыгивайте на вторую веревку, а когда и она окончится, перепрыгивайте на еще одну веревку, а с нее — на каменную платформу и входите в помещение.

Когда Эдвард возьмет в руки табличку, загорится огонь, а из пола на мосту будут вылезать шипы. Берите табличку и закрывайте ею луч справа между столбами, чтобы платформы с шипами переместились, и первый отрезок ловушек стал безопасным. Когда шипы на втором отрезке будут возвращаться в землю, подставьте табличку под луч слева — и этот отрезок тоже станет безопасным. Повторите то же самое с третьим лучом справа — и шипы пропадут вовсе, а проход откроется и покажет нам новое препятствие.

Становитесь на маленькую платформу перед пропастью и забирайте табличку с луча справа. Дело в том, что большие каменные молоты сбивают Эдварда с платформы вниз. А если прикрыть табличкой луч справа, то платформа остановится. Прямо перед самими молотами нужно останавливаться, подставляя табличку под луч. Таким способом требуется проехать через пропасть, и вы окажетесь в следующем помещении.

Тут есть платформа, которая должна поднять нас к двери вверху. Но поднимется платформа только в том случае, если мы уберем с пути луча деревянную подставку. Однако добежать до платформы вовремя невозможно. Нужно сдвинуть подставку с луча на второй знак на полу, после чего костер загорится. Пока стены не сплющили Эдварда в лепешку, отодвигаем подставку обратно на истинное место. Забираемся на маленькие ступеньки и оттуда поджигаем одну из упавших с потолка балок. Балкой поджигаем деревянную часть подставки и бежим на платформу. Когда подставка сгорит и развалится, платформа поднимет нас к двери.

Пройдя чуть-чуть, мы оказываемся в зале с темными дорожками, как и в первом эпизоде. Когда мы возьмем в руки табличку, на нас начнет спускаться потолок. Поджигаем табличку и идем по тропинке-лабиринту, освещая себе путь. Чтобы остановить потолок, надо подставить под луч табличку. Путь лучше заучить, посмотрев внимательно на потолок во время заставки.

Поползав по веревкам и побегав по пещерам, мы окажемся в новой комнате.

Тут хватаем в руки факел и поджигаем деревянную опору подставки. Идем по коридору и, когда пламя факела отклонится влево, берем упавший с подставки камень и им выбиваем стену справа от того места, где отклонился огонь.

Здесь лежит чудаковатый старик, второй хранитель камня. После ролика и телефонного разговора надо добежать до машины и доехать до музея, пока не истечет время. Чекпоинтов нет, но регулярно будут прибавлять по полминуты времени. Надо ехать быстро и осторожно, т.к. из земли будут появляться камни.

Когда мы попадем в музей, надо выйти из машины и бежать к двери гаража. Отстреливаем замок снизу — и дверь откроется.

Кроули взял в плен Сару. Нужно из пистолета попасть в голову злодею, но не задеть девушку. Кроули иногда будет шататься, подставляя свою лысину под пули. Когда наш заклятый враг упадет с дыркой во лбу, бежим в комнату 943.

Гермес, наконец, проводит обряд и отключает таймер. Откроется проход к воротам между двумя мирами. Кладем камень на постамент. После ролика забираем объединенный камушек обратно и наблюдаем за пришествием Люцифера.

Дьявол вселился в Сару и от нас зависит концовка игры. Обе концовки непонятные и мрачные. Можно убить подругу, а можно оставить ей жизнь, но в любом случае ничего хорошего не будет.

Игра пройдена, но, судя по концовкам, Eden Games намекают на продолжение. Будем надеяться, а пока лучше пройти первую часть. А я удаляюсь с надеждой, что прохождение вам помогло.

Алексей Пилипчук

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Убить Чужого

Книга: *"Убить Чужого"*
Издание: *АСТ, твердый переплет, 480 стр., 2008*

Антологии "Убить Чужого" и "Спасти Чужого" появились на свет благодаря недавнему "Еврокону". Нужно признать, что идеи в основу обоих сборников положены действительно интересные. Четырнадцать писателей. Двадцать шесть историй. Две главные темы — конфликт с иным разумом и мирное сосуществование с ним же. И занятная литературная игра — сначала авторы пишут по одному рассказу на заданную тему ("Убить Чужого"), а затем, уже для другого сборника ("Спасти Чужого"), сочиняют ответы на работы одного из своих коллег.

Из рассказов всего сборника "Убить Чужого" откровенно лишним мне показался только "Четыре пилота" Александра Зорича, действие которого происходит во вселенной "Завтра война". Дело в том, что в этой истории и чужие-то упоминаются всего пару раз, а конфликт происходит между летчиками-людьми, сцепившимися между собой во время показательных выступлений. Какое отношение в таком случае этот рассказ имеет к теме сборника? Впрочем, это единственное исключение из правил, все другие рассказы более или менее соответствуют заданной теме.

Все истории, собранные в компиляции, можно вполне четко поделить на "легкие" и "тяжелые". К "легким", развлекательным произведениям, относятся, к примеру, вышеупомянутые "Четыре пилота". Туда же без раздумий определяем "Зеленых нечеловечков" Василия Головачева — невероятно пафосный боевик об уничтожении сынами Земли коварных инопланетян. Совершенно бездумный рассказ, блещущий, к тому же, логическими нестыковками. Вот "Аська" Иры Андронати и Андрея Лазарчука, пускай тоже чистейший боевик, однако не вызвала у меня такого отторжения, как работа Головачева. Читается легко, сюжет интересный — а большего от подобного чтива требовать не приходится. Очень оригинально выступил Сергей Лукьяненко, наглядно продемонстрировав нам в своей "Сказке о трусливом портняжке", как робкий, но умный человек может переиграть сильного и страшного чужого. Но, пожалуй, чемпионом "легкого жанра" я бы назвал все-таки Алексея Пехова с его "зимней" фэнтези "Леннар из Гленграса".



Переходим к "тяжелой артиллерии" — здесь у нас подобрались истории, напомнившие мне многие произведения классической НФ. Проблеме "первого контакта" посвящены рассказы Леонида Каганова ("Чо за грибы?"), Александра Громова ("Скверна") и Владимира Васильева ("Заколдованный сектор"). Каждый из авторов по-своему раскрыл тему встречи человека и чужого (при этом чужие далеко не всегда разумны), и каждый предложил на наш суд интересную, и в то же время не простую и не пустую историю. Владимир Михайлов серьезно ушел в сторону от темы сборника, в его рассказе "Трудно одержать поражение" чужие — лишь статисты, а основной конфликт, опять-таки, разворачивается между людьми. История Олега Дивова, напротив, в целом соответствует заданной теме, но больно уж сложна для восприятия, во всяком случае поначалу, когда пытаешься свыкнуться с законами литературной вселенной, в которой разворачивается действие рассказа.

Василий Злотников в своем "Одиноком рыцаре" сильно перебрал с морализаторством, зато попытался взглянуть на основную тему сборника несколько по-другому — что, если чужой, которого хотят убить — это человек? А Вадим Панов ("Дипломатический вопрос") так и вовсе чуть не укатился в другой жанр — детектива. И, тем не менее, его история, затрагивающая тему выбора между "ложью во спасение" и "жестокой правдой", на удивление превосходно вписывается в заданную тему.

И, наконец, Юрий Лукин, с рассказом "Время разбрасывать камни". Скажу коротко — самый оригинальный и самый сатиричный рассказ сборника. Идеально раскрыть тему, при этом так толком и не показав чужих, — это, действительно, знаете ли, впечатляет.

Роулинг снова побеждает

Джоан Роулинг, известная нам как "мама" Гарри Поттера, выиграла судебный иск против Стива Уандера Арка. Как известно, Стив, большой поклонник колдуна Гарри, вознамерился издать энциклопедию по волшебной вселенной Поттера (книжка получила название "Лексикон Гарри Поттера"). Однако его планы категорически не устроили Джоан Роулинг — писательница усмотрела в замысле Арка явное нарушение авторских прав. Дело кончилось судом, согласно решению которого издательство PDR Books, принявшее к публикации книгу Арка, теперь обязано выплатить Роулинг компенсацию в размере 6750 долларов и снять книгу "Лексикон Гарри Поттера" с публикации. Впрочем, вполне возможно, без "волшебной" энциклопедии фанаты Гарри все равно не останутся — правда, автором ее будет уже, скорее всего, сама Джоан Роулинг.

"Автостопом по Галактике": последняя глава

Сериал "Автостопом по Галактике" Дугласа Адамса в следующем году пополнится новой книгой — роман **And Another Thing...** напишет ирландский писатель Йон Колфер. На данный момент в серии "Автостопом по Гlактике" насчитывается пять романов. Известно, что Дуглас Адамс планировал написать еще одну, заключительную книгу серии, но смерть писателя в 2001 году помешала исполниться этим планам. Адамс оставил лишь черновые наброски шестого тома. И теперь довести до конца дело "отца" серии поручено Йону Колферу, кандидатуру которого одобрила сама Джейн Белсон, вдова Дугласа Адамса. Роман And Another Thing... должен выйти в свет в октябре 2009 года, издавать книгу будет Penguin.

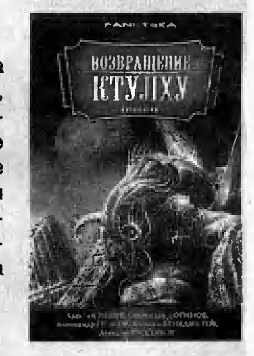
Второй сиквел "Эрагорна"

В августе в Великобритании и США начались продажи романа **Brisingr** Кристофера Паолини. Это фэнтезийное произведение для подростков — уже третья книга в серии, начатой романами "Эрагорн" и "Возвращение". Стоит отметить, что в первый же день продаж Brisingr показал себя очень неплохо — читатели разобрали 550 тысяч экземпляров романа.

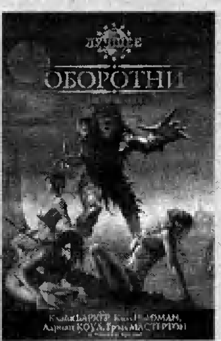
"Росмэн" будет издавать "Сказки барда Бидля"

Издательство "Росмэн" в декабре намеревается отправить в продажу сборник **"Сказки барда Бидля"** за авторством Джоан Роулинг. Все средства, полученные от продажи этой компиляции, состоящей из пяти историй, издательство передаст в благотворительный фонд для детей-инвалидов. Прежде сборник "Сказки барда Бидля" упоминался на страницах последнего тома поттерианы "Гарри Поттер и дары смерти".

Релизы



Берегите мозг, ибо Ктулху возвращается! Причем на этот раз речь пойдет не о книгах Говарда Лавкрафта, а о совершенно новом сборнике рассказов и повестей, который так и называется — **"Возвращение Ктулху"**. Самые проницательные, наверное, уже смекнули, что антологию составили свежие творения российских авторов, основанные на мифологии произведений Лавкрафта. Сборник "Возвращение Ктулху" выпустило в свет издательство "Азбука", книга вышла в новенькой серии "FANотека".



А тем, кто Ктулху не особенно уважает (ничего, наверное, он скоро придет по ваши мозги, посмотрим, как вы тогда запоете), можно посоветовать обратить внимание еще на одну "азбучную" тематическую антологию под названием **"Оборотни"**, также увидевшую свет в минувшем месяце. Клайв Баркер, Грэм Мастертон, Ким Ньюман и другие мастера ужаса приглашают читателей в мир хищников полнолуния, в мрачную вселенную жестоких волков-охотников и их жертв. Любителям хорроров мимо проходить не рекомендуется.




"Эксмо" же пополнило серию "Стрела времени" сборником **"У зла нет власти"** за авторством Марины и Сергея Дяченко. В компиляцию вошли роман "У зла нет власти" (финальная книга трилогии "Ключ от королевства") и повесть "Слово погибели №5". Напомним, что ранее в трилогии "Ключ от королевства" засветились романы "Ключ от королевства" и "Слово Оберона".

То же "Эксмо" на пару с издательством "Домино" решили побаловать поклонников нестареющей классики, выпустив в продажу компиляцию **"Полуночный танец дракона"**. Сборник из двадцати пяти историй от признанного мастера короткого рассказа Рэя Брэдбери — разве можно придумать лучший подарок для любителей старой, доброй научной фантастики?

AlexS

Заговор корпорации "Umbrella"

Книга: *Стефани Данелл Перри "Заговор корпорации "Umbrella"*
Издание: *на русском языке официально не издавалось*
Серия: *Resident Evil*

В свое время самая первая игра серии Resident Evil стала настоящим законодателем мод в жанре survival horror. От книги, написанной по мотивам этого игрового шедевра, ждешь, прежде всего, классической "резидентовской" атмосферы и мастерски закрученного сюжета. К примеру, первый RE-фильм смог продемонстрировать и то, и другое, пусть даже его сценарий и был далек от сценария оригинальной игры. Книга Стефани Перри, напротив, в общих чертах старается придерживаться сюжета первоисточника — однако роман это все равно не спасает.

Следование традициям, уважение к основам именитой вселенной — это хорошо, кто бы спорил. Только-только ознакомившись с романом, понимаешь, что Стефани Данелл Перри досконально изучила первоисточник. Знакомые персонажи, монстры и головоломки, наконец, сюжет, один в один копирующий сюжет игры — казалось бы, чего еще желать? Причем автор догадалась "приклеить" к оригинальной истории небольшой приквел и несколько флэшбэков — к тому времени, когда члены команды S.T.A.R.S. попадают в особняк корпорации "Umbrella", мы уже знакомы со всеми главными героями книги (в отличие от игры, здесь их пятеро, а не двое — второстепенные персонажи выходят на первый план, тоже начинают носиться по комнатам особняка и решать головоломки). Все это просто замечательно. Но "замечательно" заканчивается, как раз когда бравые спецназовцы переступают порог особняка. Дело в том, что писательница постаралась максимально бережно перенести вселенную Resident Evil на страницы своего романа — в результате у нее получилась не столько новеллизация, сколько гайд по прохождению игры, написанный в литературно-художественном стиле. Книга определенно поможет начинающим игрокам справиться с некоторыми мудреными головоломками и даже одолеть финального босса игры — могучего Тирана. Но вот тем, кто давно прошел Resident Evil вдоль и поперек, роман ничего нового предложить не сможет. Как думаете, насколько интересно читать книгу, финал которой известен заранее? Смотреть, как герои бродят по локациям, которые ты уже тысячу раз видел, решают давно решенные тобой головоломки и убивают уже убитых монстров? Кроме того, в погоне за скрупулезным переносом в книгу сюжетных хитросплетений игры писательница растеряла всю "фирменную" атмосферу — монстры в романе не страшные, боссы слабые, экшен вообще "никакой". Да и ощущение вторичности не покидает во время чтения.



В общем, то, что получилось у Стефани Данелл Пери читать можно только из большого уважения к первоисточнику, ну или же если первый раз проходите Resident Evil и никак не можете найти "медали", запрятанные в комнатах особняка...

P.S. Несмотря на то, что официально на русский язык "Заговор корпорации "Umbrella" не переводился, по Сети уже давно гуляет вполне качественный перевод, сработанный фанатами игрового сериала.

Найти такую версию запросто можно во многих крупных электронных библиотеках.

"Квест" от Акунина

Новеллизациями компьютерных игр давно уже никого не удивишь, равно как и печатными текстовыми адвенчурами и уж тем более интернет-романами. Однако российский писатель Борис Акунин в своей книге "Квест", похоже, задумал показать искушенным современным читателям нечто кардинально новое.

Дело в том, что "Квест" будет представлен нам сразу в двух версиях, серьезно отличающихся друг от друга, — печатной и электронной. Электронная версия, доступная на http://elkniga.ru/akunin, сделана с сильным закосом под компьютерную игру, ее текст щеголяет различными загадками и тестами, которые требуется решить для того, чтобы перейти к следующей части книги. Не сможете справиться с загадками — придется платить денежки, иначе дальше читать не дадут. Как вариант, можно подождать выхода печатной версии "Квеста", она доберется до полок магазинов 20 октября. Разумеется, никаких загадок в этой версии не предусмотрено, зато есть так называемый "скрытый уровень" — "роман в романе", позволяющий оценить все события основного сюжета совершенно по-новому. А для тех, кто все-таки захочет расправиться с головоломками электронной версии книги, в печатном варианте "Квеста" будут опубликованы ключи. С их помощью читатели легко решат все задачки электронного "Квеста". И наоборот — тем, кто читал электронную версию, не потребуется приобретать печатный вариант ради одного только "Скрытого уровня" — специально для них АСТ выпустит этот бонусный текст отдельным, дешевым изданием, которое будет распространяться исключительно через интернет-магазины.

Сюжет "Квеста", как водится, держится в строжайшей тайне. На данный момент известно лишь, что действие книги разворачивается в 30-х годах прошлого века в СССР, а среди героев — некий ученый, смахивающий на доктора Айболита, американский миллионер Ротвеллер и мозг умершего Владимира Маяковского. Такая вот веселая компания поджидает читателей в "Квесте".



ВР-ПАРАД

PC-ИГРЫ

Разберем сентябрьский рейтинг популярности свежих игровых проектов.

На первом месте у нас **"Чистое небо"**. Результат, конечно, предсказуемый — 213 голосов и крупный отрыв от "серебра". Вот так, товарищи, народная любовь в действии — не помешала даже нужда в скачивании бесконечных патчей.

Ей-богу, на "Сталкере" я бы уже закончил сегодняшний обзор. Парад напоминает масонскую ложу. **Devil May Cry 4** стабильно на второй позиции. **Mass Effect** стабильно на третьем месте. Оттуда с нами и прощается. **Alone in the Dark** стабильно на четвертом. Оттуда с нами пока не прощается. **Race Driver Grid** стабильно (никому еще не надоело?) на пятом — машем ручкой.

FlatOut: Ultimate Carnage с "серьезным" отрывом от первой пятерки. Примерно на той же позиции он и останется, говорит мой личный оракул. **Age of Conan: Hyborian Adventures** сполз на одну ступеньку ниже. Впрочем, с 37 голосами да на седьмой строчке — это достижение. В старые добрые времена он довольствовался бы местечком в зоне аутсайдеров.

Вполне достойно стартовал **Sublustrum**. Достойно для малоизвестной адвенчуры. **LEGO Indiana Jones: The Original Adventures** тоже соскочил на позицию вниз. То, что он вернется хотя бы на восьмую ступень, сомнительно. Удачного полета, брат Инди. И завершают эту скучную посиделку Кролики во главе с Рэйманом в **Rayman Raving Rabbids 2**.

Прогнозы на следующий месяц? "Сталкер" продолжит царствовать, масонов столкнут вниз новички...

М		Пр. м	Название	Гол.
1		-	S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо	213
2		2	Devil May Cry 4	121
3	➡	3	Mass Effect	78
4		4	Alone in the Dark	73
5	➡	5	Race Driver Grid	55
6		-	FlatOut: Ultimate Carnage	49
7	⬇	6	Age of Conan: Hyborian Adventures	37
8		-	Sublustrum	31
9	⬇	8	LEGO Indiana Jones: The Original Adventures	25
10		-	Rayman Raving Rabbids 2	15
11-12		-	Space Siege	11
11-12	➡	11-12	Kung Fu Panda	11
13		-	Wall-e The Game	10
14	➡	15	Dungeons & Dragons Online: Stormreach	7
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО 378				

➡ — исключается из хит-парада ⬇ — спускается
⬆ — поднимается — — новинка хит-парада

Проголосовать за понравившиеся и достойные на ваш взгляд игры и фильмы можно (и нужно) на нашем сайте http://www.nestor.minsk.by/vr, проследовав по ссылкам "Лучший фильм месяца" и "Лучшая игра месяца". Вы можете проголосовать за одну или несколько позиций, но только один раз. Важен каждый голос!

КИНО

"А в октябре мы узнаем ответ на вопрос: Кто популярнее — Хэнкок или Джокер-Бэтмен?" — так заканчивался сентябрьский обзор киношного парада. Ответ оказался неожиданным, но не таким уж невероятным, учитывая, что "Темный рыцарь" провалился в прокате в СНГ, в отличие от "Хэнкока". В киноманской среде на тему уже успели пошутить: мол, следовало в фильмы про Бэтмена приглашать Уилла Смита — успех был бы гарантирован.

Итак, в лидерах — **"Хэнкок"**. От него в пятнадцати голосах расположился **"Темный рыцарь"**. Вообще, голосов как-то маловато — новый учебный год подкрался незаметно. Поменяются ли эти двое местами — вопрос интересный, но что-то подсказывает — маловероятно. А вот с тем, что "Хэнкок" уйдет из парада раньше и ноланoвское творение займет его место, спорить трудно.

"Особо опасен" катится по наклонной — не выдерживает конкуренции. Впрочем, далеко не укатится — у него высокие рейтинги. **"Кунг-фу Панда"** так и не поддался **"ВАЛЛ-И"**, но поддался правилам парада — и попрыгал в Валгаллу.

"Хеллбой II: Золотая армия" неожиданно поправил свое положение, поднявшись на шестую ступеньку. Следует сообщить дель Торо в Новую Зеландию — он всенепременно обрадуется. **"Мумия: Гробница Императора Драконов"** с жалкими 47 голосами на седьмой строчке, выше — вряд ли, а вот вниз — очень даже возможно. Почти то же касается и **"Футурама: Зверь с миллиардом спин"**. Бессмертный тандем Депп — Бертон со своим **"Суини Тодд, демон-парикмахер с Флит-стрит"** уже на девятой строке, но падать дальше ему уже не судьба. Как и вечно сидеть на десятой **"Невероятному Халку"**. В зоне "не очень популярных" фильмы играют в войнушку, пытаясь вдвоем и даже втроем усидеть на одном месте. Зрелище забавное, но пустое.

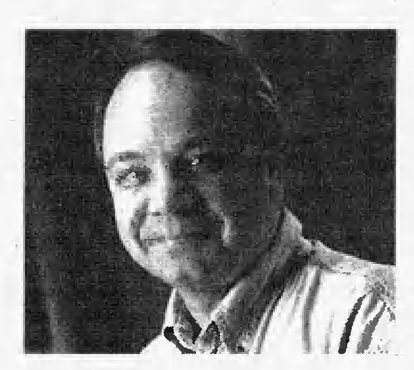
Гоша Берлинский

М		Пр. м	Название	Гол.
1		1	Хэнкок	123
2		-	Темный рыцарь	108
3	⬇	2	Особо опасен	93
4	➡	3	Кунг-фу Панда	81
5	⬇	4	ВАЛЛ-И	78
6	⬆	7	Хеллбой II: Золотая армия	59
7		-	Мумия: Гробница Императора Драконов	47
8		-	Футурама: Зверь с миллиардом спин	39
9	➡	8	Суини Тодд, демон-парикмахер с Флит-стрит	33
10	➡	10	Невероятный Халк	28
11	⬇	9	Знакомьтесь: Дэйв	26
12		-	Большой Стэн	24
13		13	Явление	23
14-15	➡	12	Хроники Нарнии: Принц Каспиан	22
14-15	➡	11	Однажды в Вегасе	22
16-17	⬇	14	Звездный десант 3: Мародер	15
16-17	➡	15	Знакомство со спартанцами	15
18-19	⬇	16	Золото дураков	13
18-19	➡	17	Спиди-гонщик	13
20	⬆	21	Розыгрыш	12
21-23	➡	19	Новый парень моей мамы	11
21-23		-	Проделки в колледже	11
21-23		-	Сукияки Вестер Джанго	11
24		-	Хроники мутантов	8
25	➡	18	Мои черничные ночи	6
26		-	Преступник	5
27		-	Корпорация Война	4
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО 294				

НА ЗАМЕТКУ

Большая часть звуков для Wolfenstein 3D (вопли фашистов, например) была записана Томом Холлом и Джоном Ромеро.

***



Сид Мейер родился в 1954 году в Детройте. В среде ПК-гейминга заслуженно считается легендой, член Зала Славы Академии Интерактивных Искусств и Наук. Подарил миру такие творения, как Sid Meier's Pirates!, Sid Meier's Railroad Tycoon, Sid Meier's Colonization, Sid Meier's Civilization 1-4 и многие другие. Если быть объективным, то становится ясно, что в последние годы Сид разленился. Занимается тайкунами и "Цивилизацией", категорически отказываясь радовать нас свежими идеями.

***

В свое время Blizzard хотела выйти на рынок квестов. С этой целью она поручила петербургской компании Animation Magic создание игры Warcraft Adventures, которая должна была продолжить сюжетную линию Warcraft II — Beyond the Dark Portal. Приключенческий проект находился под личным присмотром Билла Роупера и разрабатывался согласно установленному плану. Какого же было удивление публики, когда Blizzard за считанные недели до отправки Warcraft Adventures на золото отменила игру.

Раз уж речь зашла о студии Animation Magic, то, думаю, стоит сказать о том, что в ней работал Олег Куваев, создатель знаменитой Масяни.



***

Во время разработки StarCraft многие называли игру не иначе как WarCraft в космосе и изначально особо не воспринимали проект всерьез. На E3 1996 года на стенде Blizzard было шесть компьютеров. На первых трех машинах демонстрировался Diablo, а на вторых — StarCraft. К последнему дню выставки "Старик" застенчиво ютился лишь на одном компьютере, остальные же пять были заняты Diablo. Парни из Blizzard не ожидали такого прохладного приема. Знали бы они, что в будущем StarCraft завоюет культовый статус и станет чуть ли не лучшей стратегией в истории.



Gooseman

***

Counter-Strike — легендарнейшая сетевая игра, в которую хоть раз играли, наверное, все. Создали первую версию проекта два человека — Мин "Goosman" Ли и Джесс "Cliffe" Клиффи, до выхода CS известные в Quake-кругах. Бета-версия игры вышла 19 июня 1999 года, а чуть позже появились первые серверы. Через некоторое время потихоньку сходящей с ума общественности была представлена версия 1.0. Counter-Strike — веха в игровой истории. Два обычных паренька создали один из самых живучих и до сих пор востребованных проектов. Сейчас CS находится под надзором Valve.

***

Running With Scissors — скандально известная студия, явившая миру сериал Postal. Никогда не задумывались, почему компания обладает этим странным названием — "Бегающие с ножницами"? В Америке есть такое выражение, его обычно используют матери, обращаясь к детям, чтобы те перестали заниматься какой-нибудь опасной ерундой, мол, не бегайте с ножницами. Выбрав это наименование, основатели студии тем самым сразу подчеркнули, что им плевать на правила и никого слушать они не собираются.

Антон Жук

АНОНС

Метро 2033

Жанр: *ролевой шутер с элементами хоррора*
Разработчик: *4A Games*
Похожие игры: *S.T.A.L.K.E.R.*
Платформа: *PC*
Дата выхода: *четвертый квартал 2008 года*

Тема постапокалипсиса, похоже, обретает второе дыхание. Утопические пейзажи, атмосфера безысходности и страха всегда завораживали геймеров, но лишь в последние годы разработчики рассмотрели все горизонты данного направления. Релизы и анонсы таких игр, как S.T.A.L.K.E.R., Hellgate, Коллапс, Rage, Fallout 3, I Am Alive, местами Borderlands и др., лишь свидетельствуют о том, что девелоперы нашли новые объекты для обыгрывания. И, честно говоря, мне очень импонирует данное веяние, ведь постапокалипсис — одна из самых интересных и нераскрытых тем в играх. Наш сегодняшний гость также относится к когорте подобных проектов, создается он на Украине, но имеет самые что ни на есть российские корни.

Метро будущего

Сюжетной базой для игры послужила книга Дмитрия Глуховского "Метро 2033", в свое время буквально всколыхнувшая Интернет. Не то чтобы она несет какую-то высокую культурную ценность, но для ознакомления обязательна по крайней мере тем, кому нравится тема постядерного мира и простое, легкое, не напрягающее чтиво.

По сюжету на Земле произошла страшная глобальная катастрофа, Глуховский не расписал, какая именно, но из имеющейся информации нетрудно понять, что виной всему послужила Третья мировая война. Человечество, наплевавшее, видимо, на неминуемые печальные последствия, закидало друг друга ядерными бомбами, тем самым почти истребив свой вид и полностью подорвав экологию. Действие имеет место в Москве, что творится в остальных частях света, неизвестно, сигналов жизни не поступает не то что из других стран, но даже из соседних городов. Так как на поверхности зашкаливает радиационный фон, оставшиеся жители Москвы перебрались в метро, где за годы, прошедшие с момента страшных событий, кое-как приноровились к суровой жизни.

Правда, сначала непорядок кипел и под землей: люди боролись за станции, за свет, за еду, за воду, за технологии и крохи былой цивилизации. К тому же сверху совершали набеги мутанты (ласточки радиации), что мешало становлению даже шаткого общества. Человек привыкает ко всему, привыкли постепенно люди и к жизни под землей. Распрей стало меньше, народ научился добывать пищу (во главе меню — свиньи, замечательно себя чувствующие и в загонах темного метро), некоторые станции объединялись, некоторые остались независимыми, а отдельные и вовсе погибли. Были построены блокады, препятствующие проникновению монстров, а в темных тоннелях невдалеке от станций расставлены блокпосты, защищающие персональные владения от набегов бандитов или бойцов из других частей метро.

Разгоняется локомотив истории спустя двадцать лет после ухода людей под землю. В центре событий оказывается станция "ВДНХ". На ней выращивают специальный чай, приносящий небольшой доход и позволяющий станции жить в мире с соседями и иметь какое-никакое имя в метро. Особых проблем жители этого места не видывали, пока с соседней станции "Ботанический сад" не начали толпами атаковать "черные" — монстры, вгоняющие даже самых смелых в состояние паники. Ситуация складывается очень непростая: странные черные существа не прекращают свои набеги, сдерживать их становится все труднее, да и ресурсы не бесконечны. Еще немного — и "ВДНХ" охватит отчаяние.

Главный герой — простой парень по имени Артем — слегка опешил от всех этих событий и совершенно растерялся, когда выяснилось, что ему придется отправиться на легендарную станцию "Полис", где, возможно, помогут "ВДНХ" в решении проблемы с "черными". Тут стоит рассказать о самом "Полисе". Это своеобразная столица метро, там собрались лучшие умы: инженеры, ученые, военные, большинство из них еще помнит мирное время. На станции имеется бесперебойная телефонная связь и постоянно горит электрический свет (остальное метро такой роскоши позволить себе не может). Добраться до "Полиса" из отдаленных частей подземки очень непросто, но, сжав волю в кулак, Артем отправляется в путь...

Вот такая завязка. За время своего похода главный герой увидит много страшного и необъяснимого, не раз вырвется из тисков смерти, поднимется на поверхность и узнает правду о "черных". В зависимости от предпринимаемых действий в конце мы увидим один из двух возможных финалов. Дмитрий Глуховский в создании игры участие принимает: придумывает квесты, прописывает дополнительные сюжетные линии — в общем, помогает разработчикам сделать так, чтобы геймер не заскучал.

Подземный Сталкер

Игра будет линейной, т.е. бесшовного мира и возможности открытого исследования не ждите. Хотя какая-никакая свобода все же планируется. Так, на станциях игрок сможет передохнуть от сюжетных песноплясок, набрав на выполнение совершенно нейтральных побочных квестов у местных жителей.

Найденные во время похода предметы с радостью выкупят разбросанные по всему метро торговцы. Притом 4A Games переносит из книги очень интересную экономическую систему. В будущем деньги в обычном своем виде не имеют ровно никакой значимости. Теперь в роли валюты выступают патроны для автомата Калашникова. И вот тут видится дрожащий огонек действительно свежего опыта в компьютерных играх. Во время прохождения постоянно будет одолевать непростой выбор: вдоволь пострелять по врагам и сосать лапу возле лавки торговца, любуясь мощной пушкой, либо хорошо закупиться обмундированием и оружием, но натолкнуться на жестокую нехватку патронов во время очередной схватки с противниками. Таким образом, четко вырисовывается два стиля прохождения. Первый — так сказать, дерзкий. Передернув затвор на автомате, игрок ловит в прицел антагонистов и, не особо задумываясь о "голодных" последствиях, шинкует их в прямом смысле слова деньгами. Второй способ — джентльменский. Осторожно выглядывая из-за углов и прячась в темных углах, геймер, используя тихие модели вооружения, с ювелирной точностью истребляет врагов.





Арсенал в игре богат и позволит выбрать именно тот стиль прохождения, который импонирует персонально вам. Имеется груда автоматов, пулеметов, пистолетов и пр., из всего этого хлама банальных и не очень экземпляров порой выделяются довольно любопытные стволы. Например, для скрытного прохождения идеально подойдет агрегат, стреляющий свинцовыми шариками. Это не очень мощное оружие, но со среднего расстояния класть врагов хедшотами геймер сможет без проблем.

Основным транспортным средством в метро будущего является дрезина. Поездки на ней сулят опасные приключения: и бандиты обстрел могут устроить, и кучка агрессивных монстров в темном тоннеле может напасть. Искусственный интеллект противников нас не разочарует, обещают разработчики. Люди будут грамотно прятаться за укрытиями, обходить с разных сторон, умело использовать гранаты, метко стрелять. У монстров же совершенно другие тактики, подробности о которых держатся в тайне. На мирных станциях мы увидим ненавязчивую симуляцию жизни — не подумайте, ничего сверхординарного, в тесных рамках метро довольно трудно реализовать что-то оригинальное. Жители ходят, едят, торгуются, ведут разговоры, несут караул, спят.

Точно известно, что в игре мы увидим некую систему прокачки. Артем сможет обучаться новым умениям — правда, каким конкретно, пока не уточняется. Внедрение ролевых компонентов в шутеры авторы считают сейчас как никогда актуальным делом, поэтому в "Метро 2033" они подвергаются тщательной обкатке и балансировке. Грамотная RPG-составляющая позволит не только получить большее удовольствие от прохождения, но и, оторвавшись от реального мира, еще глубже прочувствовать игру. Вообще, на органичное погружение игрока в атмосферу "Метро" здесь работает поистине множество элементов. Например, не обошла стороной украинский проект тенденция минимализации интерфейса. На экране мы не увидим полосок здоровья/усталости, карты, счетчика патронов и других непременных атрибутов. Все важные параметры, так или иначе, будут отражаться непосредственно внутри игры. Компас, часы, рожки, через которые видно количество патронов, планшеты и пр. — все это Артем постоянно использует для облегчения жизни в подземке. А на поверхности придется ориентироваться еще и на запотевающие линзы противогаза, всяческие фильтры и характеристики костюма.

Многими деталями "Метро 2033" как брат-близнец похожа на S.T.A.L.K.E.R., что ни капельки не удивительно, ведь в 4A Games работает немало людей, приложивших руку к знаменитому украинскому долгострою. Мы очень надеемся, что их опыт поможет стать "Метро 2033" по-настоящему выдающейся игрой.

4A Engine

Хоть движок и поддерживает все мыслимые и немыслимые технологические навороты, выглядит проект довольно скромно. Как-то все серо и невыразительно, никаких сногсшибательных эффектов, детализация слабая, эдакий привет из 2005-2006 года. HDR, моушен-блур, мягкие тени, технология адаптации глаз — звучит внушительно, не правда ли? На деле мы, похоже, не увидим ничего особенного и после Far Cry 2, скорее всего, просто усмехнемся.

Итак, что же нас ждет? С одной стороны весов блестит прочная сюжетная база, цепкая атмосфера, ролевые элементы, бодрый геймплей. С другой — неопрятная графика, невзрачный дизайн и ворох вопросов на тему "будет ли это все правильно работать". Что в итоге перевесит, узнаем уже грядущей зимой.

Антон Жук







АНОНС

Tom Clancy's H.A.W.X.







Жанр: *авиасимулятор*
Разработчик: *Ubisoft Bucharest*
Издатель: *Ubisoft*
Платформы: *PC, PS3, Xbox 360*
Дата выхода: *I квартал 2009 года*

Видимо, пока Тому Клэнси не надоест писать свои бредовые сюжеты, издательству Ubisoft не надоест переносить их на мониторы. На сегодняшний день существуют три направления игр "имени Клэнси": похождения шпиона Фишера в Splinter Cell, приключения отряда "Радуга-6" из Rainbow Six и операции группы "Призраки" (Ghost Recon). Однако французы не намерены вечно муссировать старые темы, и уже вовсю кипит работа над двумя новыми "Томми-играми", одна из которых — Tom Clancy's H.A.W.X.

H.A.W.X. — первая птичка в еще неопробованном для Клэнси жанре авиасимуляторов. Разработку такого серьезного проекта доверили студии Ubisoft Bucharest, которая известна нам в первую очередь по другой серии авиасимов, но уже на тему Второй мировой — Blazing Angels (особенно удалась румынам вторая часть). Девелоперы хотят взять оттуда все самое лучшее и разбавить это своими новшествами, попутно сделав игру более серьезной и интересной.

Сюжет типичен для игр по мотивам Тома Клэнси, однако острого дежа вю он не вызывает. Недалекое будущее, 2012 год. Само понятие "регулярная армия" уже практически исчезло в большинстве стран мира, а политики предпочитают решать свои проблемы с помощью частных военных корпораций, состоящих из ветеранов-наемников. Со временем такие корпорации сколотили огромные состояния и арсеналы вооружений, благодаря чему стали грозной силой на международной арене, с которой нельзя не считаться. И вот главам нескольких таких корпораций приходит идея совершить мировой переворот и взять власть в свои руки, благо средств для этого предостаточно. Наш герой — бывший военный пилот, а ныне — один из профессиональных наемников.

Игроку предстоит пройти множество опасных операций в составе эскадрильи HAWX. Кстати, H.A.W.X. расшифровывается как High Attitude Warfare X, то есть "Бои на Запредельных Высотах X", и это полностью соответствует сущности игры. Ее конек — динамичные бои среди облаков, когда каждое мгновение наполнено действием. Вообще, современный воздушный бой — откровенно никудышное зрелище. Пилот зачастую даже не видит своего противника, ориентируясь исключительно на показания различных приборов. В HAWX же все иначе — разработчики стремятся сделать битвы как можно динамичнее и интереснее. Большинство оружия недольнобойное, а для уничтожения вражеского самолета зачастую нужно как минимум два попадания, поэтому сражения превращаются в настоящую свистопляску с выписыванием фигур высшего пилотажа. Помимо всего прочего, каждая битва обставлена максимально эффектно: ракеты оставляют за собой густой шлейф, трассеры от снарядов рассекают воздух, а каждый взрыв обязательно сопровождается огненным шаром размером на полэкрана. В общем, заскучать не удастся при всем желании.

Для полетов доступно ровно 50 моделей различных самолетов, среди которых мы обязательно встретим знаменитый штурмовик A-10, истребитель F-16 и даже до конца не рассекреченный F-22 "Раптор". Все машины тщательно скопированы с реальных прототипов, однако их характеристики были слегка изменены и приведены в соответствие с нуждами геймплея HAWX. Вылетать на задания игрок тоже будет не один, а в составе авиакрыла, в которое, помимо него, входят еще три пилота. В обычном состоянии они управляются компьютером, однако всегда есть возможность позвать своих друзей и вместе показать врагам, где раки зимуют. В таком случае уже они будут сидеть за штурвалом других истребителей. Кооперативное прохождение кампании силами до 4 человек — одна из фишек HAWX.

Другой фишкой игры является Enhanced Reality System (ERS) — фактически продвинутый аналог Cross-Com из GRAW. Этой системой оборудован каждый из доступных самолетов. ERS придется очень кстати во время таких динамичных сражений. Он способен рассчитывать предполагаемую траекторию для перехвата противника, корректировать полет выпущенных ракет, оповещать пилота о том, что на самолет наведена ракета, и вообще всячески анализировать ситуацию на поле боя. Однако электронный помощник чересчур "правильный" — в целях сохранения самолета он ограничивает управление и не дает пилоту совершать слишком уж головокружительные маневры. Впрочем, это не проблема, ведь ERS в любой момент можно отключить и полностью положиться на свое мастерство. Конечно, летать станет труднее, однако во всех своих ошибках будет виноват именно игрок, а не система, не позволившая вовремя сделать "мертвую петлю" и избежать столкновения с ракетой. В принципе, игроку придется постоянно включать и отключать ERS. Например, если вы преследуете одного противника, можно не рисковать и положиться на электронику, однако, если вы принимаете участие в большой драке, то лучше довериться своим инстинктам и мастерству управления истребителем.

Теперь окинем взглядом картину, расстилающуюся под фюзеляжем нашего стального орла. Первые мысли игрока: "О боже, что это? Неужели я могу рассмотреть каждое окно во-он в том домике?!". Действительно, авторы отлично поработали над рельефом и местностью. Теперь город — не растянутая и размытая текстура, а реалистичные трехмерные здания. Даже статуя Христа Спасителя в Рио-де-Жанейро стоит именно в том месте, где ей и положено стоять. Все пейзажи выполнены на основе спутниковых снимков. Вообще, очень радует такое внимание девелоперов к мелочам. Интересно, позволят ли нам вихрем пронестись между строениями на минимальной высоте, разогнать пулеметным огнем машины и разрушить ракетами пару небоскребов?

Если приглядеться повнимательнее, становится понятно, что в недрах Ubisoft Bucharest создается, в принципе, все тот же шутер, только на этот раз игрок управляет не спецназовцем в камуфляже, а реактивным истребителем. Тем не менее это нисколько не преуменьшает достоинств HAWX как авиасима. Если девелоперы сдержат свои обещания, то в начале 2009 года мы увидим потрясающе динамичный воздушный экшен с некоторыми интересными задумками. Лично я уже приготовил свой джойстик к захватывающим сражениям военных корпораций 2012 года. Даже невооруженным взглядом видно, что серия "имени Тома Клэнси" эволюционирует. И это хорошо.

P.S. Кстати, о джойстике: если у вас нет этого агрегата, то настоятельно рекомендую вам его купить, ибо проще застрелиться, чем пытаться выполнить какую-нибудь "бочку" или "мертвую петлю" с клавиатуры.

Алексей "Daemon" Апанасевич

АНОНС

Postal 3

Торжество безумия

Жанр: *Third Person Shooter*
Разработчик: *Running With Scissors, "Акелла"*
Похожие игры: *Postal 1-2, GTA*
Платформа: *PC, Mac OS X, Xbox 360, PS 3*
Дата выхода: *1 квартал 2009 года*

Жизненный путь сериала Postal богат и тернист. Игра выросла из небольшой аркады с садистскими наклонностями в полноценный шутер с теми же наклонностями. Ее называли гениальной, ужасной, тупой, уникальной и бездарной. Ее срамили политики, адвокаты и родители малолетних чад. Кто-то не смог осилить проект, кто-то прошел его с великим удовольствием. Postal запрещали, а разработчиков таскали по судам все кому не лень (даже взбешенная Американская почтовая служба), и тем не менее и Винс Дези — отец сериала, и собственно сам сериал себя прекрасно чувствуют. Даже немного удивительно, что франчайз смог дожить до нашего времени, где бессмысленную жестокость в играх просто-таки не переносят. Дерзкий Postal не приняли на Западе, но странным образом полюбили в СНГ, по-видимому, из-за менее ханжеского менталитета. Вторая часть Postal вышла уже, страшно подумать, пять лет назад, затем была череда посредственных аддонов и анонс полноценной третьей части. О ней и поговорим.

"Никогда не угадаешь, сколько мозгов у человека, пока не начнешь собирать их с ковра"

© "Время бешеных псов"

Проведем краткий ликбез. Что можно сказать о Postal 2 (покрытую мхом первую часть вспоминать не будем)? Если кратко — это игра, наплевавшая на социальные и этические нормы, игра, фривольно высмеивающая общественные фобии. Здесь можно избить человека лопатой и поджечь тело, насадить кошку на автомат и поиграть головой в футбол. Проект аморален и циничен. Нам рассказали о пяти днях простого жителя Парадайз-Сити, у которого однажды поехала крыша. Аддоны ко второй части особым качеством не отличались. Postal 2: Share the Pain и Postal: Apocalypse Weekend сработала сама Running With Scissors, "Postal 2: Штопор ЖжОт!" создавался в России, ответственность за данный "шедевр" несет студия Avalon Style Entertainment. С определенного момента у Винса Дези и его команды началась теплая дружба с нашей соседней страной. Третью часть RWC разрабатывает уже совместно с "Акеллой", притом основную работу выполняют россияне, "Бегающие с ножницами" создают всякие мелочи вроде карт для мультиплейера и выступают в роли консультантов. Каждое нововведение, каждую идею "Акелла" сначала согласовывает с американцами. Что изваяет этот тандем, пока неясно, и те, и другие полны решимости, но со стороны отчетливо видно огромное количество подводных камней.

Postal постоянно меняется: первая часть была аркадой с видом сверху, вторая — шутером от первого лица, третья превратилась в экшен от третьего лица. Неизвестно, что подтолкнуло авторов перенести камеру за спину, может быть, желание во всей красе показать Чувака (не волнуйтесь, я не перешел на уличный сленг, так именуют главного героя), может быть, они увидели, что бешеную популярность в последнее время имеют Gears of War, GTA и пр., и тоже решили войти в реку TPS...

Акцент в Postal 3 делается на свободу. Разработчики постоянно повторяют, что в новой части игрок может делать все, что ему хочется. Но что именно можно делать, они почему-то не рассказывают. Вот и рисуется картинка того, что вся свобода сводится к беготне по улицам и истреблению всего живого. После просмотра роликов вообще не знаешь, что и думать. Чувак носится с барсуком в руках и атакует им глупых прохожих, которые, изобразив страшную панику, выплескивают положенные капли крови и умирают. Смотрится это все откровенно глупо и абсолютно неинтересно. Если в геймплее есть интересные фишки, то разработчики совершают большую ошибку, не показывая их.

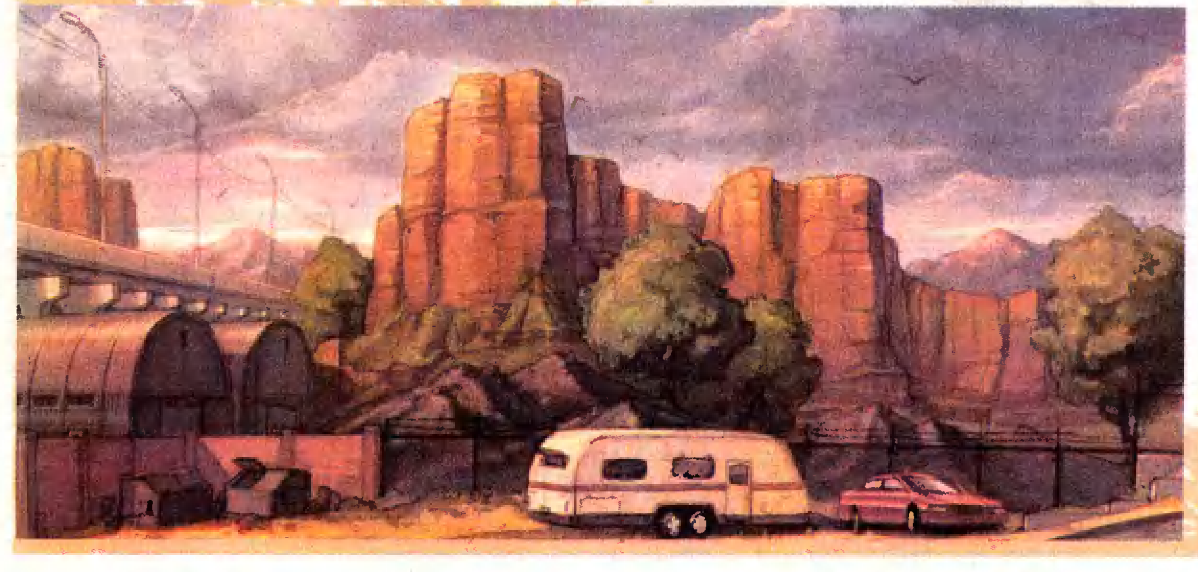












Тем не менее авторы постоянно выступают с занятными заявлениями. Нам сулят открытый город, правдивые модели поведения граждан, несколько концовок, прохождение в зависимости от личных предпочтений, недурственный юмор и неплохую графику. Да, большая часть обещаний звучит банально, но на некоторые из планируемых фишек очень любопытно взглянуть. Как они проявят себя в рамках Postal? Взять хотя бы разноплановое прохождение. Пройти игру за светлую сторону силы теперь действительно реально, спасая граждан и вообще неся повсеместно добро. Положительные поступки не останутся незамеченными: в итоге Чувак сможет поучаствовать даже в президентских выборах. Существует и другая манера поведения, демонстрирующая все самые темные и отвратительные стороны главного героя. В лице Чувака геймер поднимет флаг хаоса, безумия, страха и смерти. В зависимости от выбора будут разниться получаемые по ходу игры квесты и события в целом.

Немалое внимание разработчики уделяют созданию уникальных характеров персонажей, коих в итоге планируется больше ста. Мы неизбежно встретим отсылки к реально существующим людям самого разного уровня знаменитости, начиная от простых моделей Playboy и заканчивая видными политиками, спортсменами и актерами. Несложно догадаться, что гвардию звезд Дези и компания постараются бесстыдно высмеять.

События Postal 3 разворачиваются в городе Катарсис, он соседствует с Парадайз-Сити, от которого, по-видимому, осталась лишь пыль. Ролики и скриншоты демонстрируют уютные, мягкие и милые пейзажи. За дизайн Running With Scissors и "Акеллу" хочется похвалить заочно, к этой части проекта, похоже, придирок будет меньше всего. Там, где царит хороший дизайн, властвует и атмосфера, у "Бегающих с ножницами" с этим никогда не было проблем. Город открыт для исследования, в нем постоянно что-то будет происходить, обещают девелоперы. Планируется богатый автопарк, но — внимание! — ездить Чувак не сможет. Транспорт выполняет исключительно роль декораций, плюс машины отлично взрываются. За местные красоты отвечает уже потрепанный временем, но все еще актуальный движок Source. Вменяемая физика и аккуратная картинка нам обеспечены, не больше. Отсутствие высокотехнологичной графики компенсирует тот факт, что пойдет проект практически у всех, системные требования обещаются довольно демократичные.

Если Postal 2 была отличной сатирой, то ее продолжение может стать форменным идиотизмом. В игре появилось огромное количество совершенно абсурдных вещей, понятно, что девелоперы работают на fun, но местами проект скатывается до уровня треша. Правда, если быть объективным, преисполнен Postal 3 и массой интересных нововведений. Получится ли из игры что-нибудь толковое? Ответ на этот вопрос мы могли узнать уже этой зимой, но RWC и "Акелла", дабы доработать проект и попутно не попасть под каток осенних блокбастеров, от греха подальше перенесли релиз игры на первый квартал следующего года.

Postal Dude & Postal Babes!

Чувак возвращается! Больше крови, больше убийств, больше юмора, больше идиотизма. Американо-русский Postal 3 пытается выделиться каждым кусочком кода, каждым дизайнерским элементом, каждым нововведением. Проект иногда просто переступает грань дозволенного, и, если честно, это очень и очень хорошо. Мы так устали от игр с серьезным лицом, что безумные будни безумного почтальона видятся бокалом расслабляющего коктейля после тяжелого дня.

Антон Жук

АНОНС

This is Vegas

Разработчик: *Surreal Software*
Издатель: *Midway Games*
Похожесть: *сериал GTA*
Дата выхода: *первая половина 2009 года*
Системные требования: *не объявлены*

Война клонов

Невероятная популярность игрового сериала Grand Theft Auto уже давно воспринимается всеми как должное. Миллионы коробок с GTA, проданных по всему миру, и всеобщая любовь геймеров к легендарному бренду — лучшие доказательства того факта, что у Rockstar North как у разработчика компьютерных и видеоигр на первом месте в списке приоритетов навсегда прописался тезис "высокое качество выпускаемого продукта". И действительно, как бы ни ругали игры про "крутую ворованную тачку" разномастные психологи, политики и адвокаты под предводительством непревзойденного Джека Томпсона, истинных фанатов у сериала от этого все равно меньше не становится. Ведь детище "рокстаровцев" любят не только за возможность пальнуть из ракетницы по первому попавшемуся пешеходу. Проработанность игрового мира, маниакальное внимание к мельчайшим деталям, отменный звуковой ряд, сотни лицензированных музыкальных композиций для внутриигрового радио — вот далеко не полный список достоинств, выгодно отличающих GTA от десятков других игр-клонов, которых "Рокстар", сама того не желая, и породила. Вспомните, сколько уже раз нас потчевали всевозможным малоиграбельным игровым "фастфудом" наподобие 25 to Life или Saints Row. Но при этом практически всегда подобные игры (они же "беспощадные убийцы ГТА", ну как же без этого) не могут тягаться на равных со своим прародителем ни по качеству исполнения, ни уж тем более по величине бюджета, который выделяют для них издатели.

В сложившейся ситуации несколько особняком держатся Driver и Mafia. Сиквел последней и вовсе грозится стать чуть ли не интерактивной версией "Крестного отца" с присущими ему неповторимой стилистикой и атмосферой. То есть создатели "Мафии" отнюдь не пытаются преуспеть на поприще "Рокстар" — они преследуют несколько другие цели. С Driver же вышла занятная история. Первая часть (появившаяся еще в далеком 1999 году) была полностью трехмерной и, по сути, являлась прообразом будущей GTA под номером 3. Но в дальнейшем перспективный игровой сериал постигла незавидная участь — Driv3r (т.е. "Драйвер" под номером 3) оказался настолько провальным, что популярный некогда франчайз перестали воспринимать как сколь-либо серьезного конкурента для игр от Rockstar North.

This is Vegas (далее по тексту TiV) — проект AAA-класса, разрабатываемый компанией Surreal Software на протяжении более чем трех лет, позиционируется самими девелоперами не как очередной новоявленный "убийца GTA", а как игра с несколько иным сеттингом и абсолютно другим культурным посылом для игроков. В TiV нам предстоит пройти непростой и тернистый путь от простого паренька в клетчатой рубашке, недавно приехавшего в Лас-Вегас, до "короля всех вечеринок", разъезжающего по городу на белоснежном лимузине в компании полуобнаженных красоток. Так и хочется поначалу называть новую игру от создателей дилогии The Suffering эдаким "обычным GTA, только в гламуре". Но на самом деле разработчики не собираются нагло использовать уже опостылевшую механику жанра "угони машину, достань пушку помощнее и устрой дерзкий беспредел". Surreal Software, к счастью, собираются предложить нам кое-что другое.

От терний — к звездам

Какие первые ассоциации возникают у человека, когда он слышит название города Лас-Вегас? Конечно же, это сияние неоновых огней, отполированные до зеркального блеска дорогие автомобили, целая вереница развратнейших заведений (стриптиз-клубы с самыми раскрепощенными танцовщицами, напрочь не признающими понятие "целомудренность", прилагаются в данном случае по умолчанию), непрекращающийся звон игровых автоматов, монотонные возгласы крупье, ритмичная музыка на заднем плане и многое другое. Так вот, Surreal Software предоставит нам через каких-то полгодика замечательную возможность ощутить вышеуказанные прелести "города всех пороков" на себе. Мы сможем в равной степени как потанцевать на танцполе с очаровательными посетительницами, так и устроить мордобой посреди клуба с перебравшими спиртного завсегдатаями заведения и, конечно же, одарить обязательным прощальным "пинком под зад" главного обидчика, которого охрана будет на "раз-два-три" выбрасывать через центральный выход.

По сюжету главный герой игры приезжает в город-мечту — Лас-Вегас с "невинными" желаниями преумножить свой скромный капитал в несколько миллионов раз, стать почетным гостем абсолютно для всех местных развратно-питейно-развлекательных заведений, ну и, конечно же, заставить свой гараж парочкой самых дорогих автомобилей в мире. В данном случае наш протагонист выступает как положительный герой, потому что роль главного "плохиша" будет исполнять Престон Бойер — успешный и очень влиятельный бизнесмен, решивший во что бы то ни стало превратить знаменитый "город всех мыслимых пороков" в место, напоминающее обычный филиал Диснейленда (вот негодяй!) с гуляющими повсюду старушками и их внуками. Главного героя такой расклад абсолютно не устраивает, ведь он приехал сюда не для того, чтобы всю жизнь подрабатывать продавцом "сладкой ваты" в том самом "парке отдыха имени Престона". Заручившись поддержкой практически всех местных ценителей олд-скульного Вегаса, наш протеже приложит все усилия, чтобы не допустить подобного издевательства над городом-легендой.

Делайте ваши ставки, дамы и господа!

This is Vegas на данный момент видится неплохим сборником занятных и увлекательных мини-игр на движке UnrealEngine3. То есть пока что решительным образом непонятно, что из себя в полной мере будет представлять геймплей этой игры. Дадут ли нам насладиться всеми прелестями "фриплея" на манер GTA или же, наоборот, ограничат свободу перемещения и выбора сюжетными миссиями и миссиями за местные группировки (о них читайте дальше), пока что неизвестно. В TiV разработчики предоставят игроку возможность от души позажигать на танцполах элитнейших ночных клубов, устроить, как упоминалось выше, драку с пьяным посетителем или проиграть в "блекджек" последнюю рубашку. Ну и лихие заезды на дорогих спорткарах по ночному Las-Vegas Strip (это центральная улица города) также являются неотъемлемой частью культурной программы.

Не думайте, что в игре мы будем лишь беспробудно гулять и веселиться. Чтобы стать тем самым "королем вечеринок", недостаточно быть просто завсегдатаем всех самых модных тусовок, швыряющим деньги налево и направо. У главного героя по приезду в город вообще будет лишь полсотни долларов в кармане, и парню придется изрядно потрудиться, чтобы заработать свой первый миллион. Благо возможностей для этого в Вегасе предоставлено в избытке. Нашему Альтер-эго предстоит стать барменом, заядлым карточным игроком, попытать своего счастья при игре в рулетку и принять участие в нелегкой схватке с "однорукими бандитами", то бишь игровыми автоматами. На первый взгляд может показаться, что быстро заработать крупные деньги, играя во всевозможные азартные игры, не получится. Ну, это если следовать правилам. Ведь никто не запрещает при игре в тот же покер использовать специальные очки, с которыми можно будет обнаружить специальные метки на картах, определяющие их достоинство. Правда, злоупотреблять мошенническими приемами не стоит. Ведь если выяснится, что вы нечисты на руку, то последствия могут быть самыми непредсказуемыми. Хорошо, если главного героя охрана казино просто вышвырнет на улицу. Не исключено, что вас попросту захотят убить. Решили стать барменом в ночном клубе? Нет проблем! Вам всего-то предстоит мешать коктейли с невероятной скоростью, давать прикурить подсевшим за барную стойку посетителям с сигаретой или сигарой в зубах ну и периодически бить морду выпившему нахалу, решившему залезть ко всем девушкам подряд под их и без того короткие юбки. А когда вся эта бурная "ночная жизнь" поднадоест, то всегда можно усесться в какой-нибудь дорогущий "Бьюик", подаренный хозяином отеля, и отправиться в незабываемое путешествие по ночному Вегасу в компании подвыпивших друзей.

По мере роста репутации в "гламурных" кругах главному герою будут доверять все более ответственные посты на модных тусовках. Возможно, поначалу дадут просто "порулить" вечеринкой. Ну а там, глядишь, и до должности "правая рука владельца казино" недалеко. Нашему герою предстоит не только заниматься воплощением в жизнь своей "голубой мечты". Вы ведь не забыли, что "город неоновых огней" в большой опасности и находится под угрозой перевоплощения в "зону отдыха для детей и стариков"? Мы обязаны не допустить этого. И тут без всесторонней поддержки богатых и влиятельных ценителей истинного Лас-Вегаса вряд ли обойтись.

Unreal Engine 3 пришелся для игры весьма кстати. Ибо смоделировать огромный и красивый город-мечту — Лас-Вегас, имеющий в активе десятки дорогих казино (ночных и стриптиз-клубов, ресторанов и многого другого) можно только с помощью движка такого уровня, какой может предложить компания Epic Games. Да что и говорить, вы и так сами все видите на окрестных скриншотах. Не отстает от графики и звук. Создатели игры для улучшения эффекта присутствия собираются в полной мере воссоздать незабываемый и ни с чем не сравнимый шум ночного Вегаса.

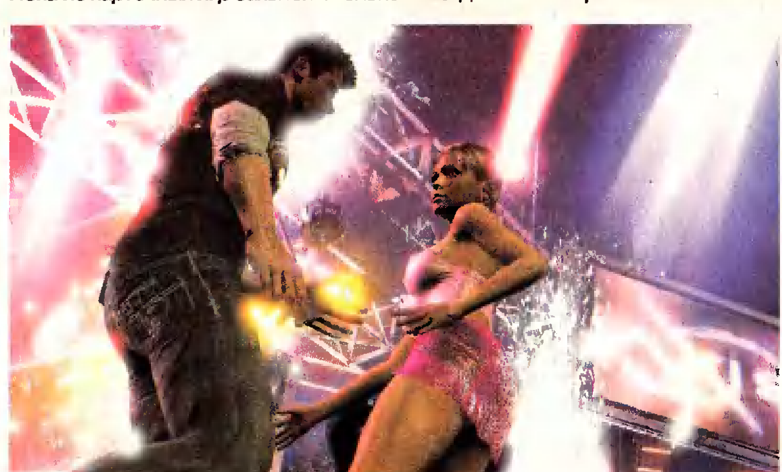
This is Vegas — игра яркая, красивая, задорная и веселая. Криминалу в ней отводится гораздо меньше места, чем в том же недавнем GTA 4. К примеру, в TiV будут даже бандитские группировки, но так как это игра про "свет ярких огней, дребезжание игровых автоматов, дискотеки и драки в ночных клубах", а не про "тысячу и одно убийство во имя всемирной несправедливости", то подобные формирования уместнее было бы называть не группировками (тем более бандитскими), а тусовками. Что, в общем-то, и сделали разработчики. Даже названия групп и те насквозь пропитаны духом Вегаса: Червы, Бубны, Кресты и Пики. Вероятнее всего, нас ожидают "полные наборы" побочных заданий за каждую из этих фракций.

Понять причину переноса даты выхода This is Vegas с конца 2008 года на начало 2009-го, в общем-то, нетрудно. В ноябре ведь выходит GTA 4 для PC, и подобной конкуренции творение Surreal Software выдержать не в состоянии. Но если с их проектом все сложится удачно, то приблизительно через полгода мы сможем в полной мере почувствовать себя "королем всех вечеринок", сыграть в "Блекджек" крапленными картами и искупаться в ванне с шампанским. Будем, конечно же, с нетерпением ждать.

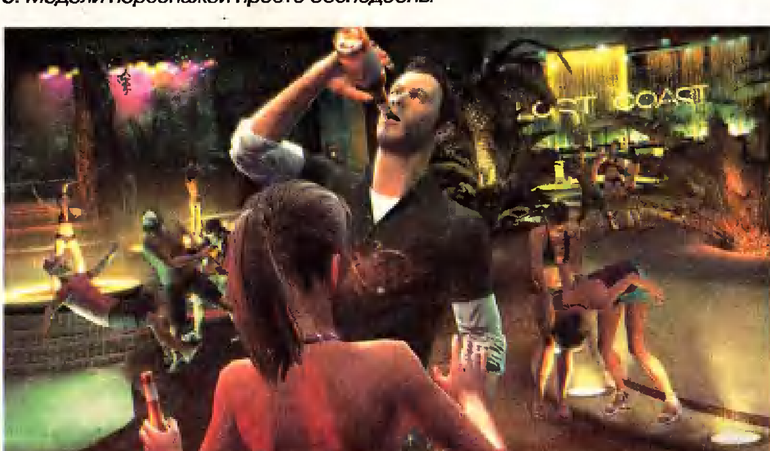
Игнатий "Rambus" Колыско



Пока из карточных игр заявлены только "Блекджек" и покер. Хотелось бы больше



Вот для чего разработчикам понадобился современный движок Unreal Engine 3. Модели персонажей просто бесподобны



Обычно в подобных играх нам предоставляют возможность напиться. Но вот напиться вместе с партнершей во время медленного танца — это уже что-то новенькое



"Гоночная часть" в This is Vegas – одна из самых интересных. Но, к сожалению, Surreal Software пока что не спешит раскрывать о ней подробности. Вероятно, будет какой-то сюрприз



Согласитесь, неплохо было бы стать королем вот такой вечеринки





АНОНС

Need For Speed: Undercover

Разработчик: EA Black Box
Издатель: Electronic Arts
Дата выхода: 18 ноября 2008 года
Платформы: PC, Xbox 360, PS 3, PS2, PSP, iPhone, Wii, Nintendo DS

План и сложившуюся много лет назад добрую традицию штамповать по Need for Speed'у в год нарушить, дело ясное, не могут. Наспех слепленные EA покатушки не то чтобы были совсем уж плохи, но, говоря откровенно, успели порядком утомить. После великолепных и идейно не заплесневевших Underground'ов последовал менее сильный Most Wanted, следом за ним скучный и страшненький Carbon, затем куда более бодрый и симпатичный Pro Street. Резво пополняемую шеренгу теперь вот потеснит очередная стритрейсерская эпопея — Need For Speed: Undercover.

Как бы загадочно и странно это ни звучало, но особое внимание EA при разработке нового Need for Speed планируют уделить сюжету. По заявлениям девелоперов, в Undercover мы будем наблюдать за драмой просто-таки шекспировского накала. Главным действующим лицом в этот раз станет некий стритрейсер-сорвиголова, имеющий проблемы с органами правопорядка. Дабы избежать наказания, он вынужден сотрудничать со следствием и вступить под прикрытием в банду уличных гонщиков. Без иронии все выше написанное читать, конечно, сложно, но понадеемся, что сценаристы всяческие пафосно-выпендрежные выпады, которыми все уже налюбовались досыта, сведут к минимуму. Подаваться сюжет будет на манер Most Wanted, то есть с помощью видеовставок с живыми актерами. Члены актерской труппы в большинстве своем весьма имениты: нашего покровителя, агента ФБР Чейз Линн сыграет Мегги Кью, снявшаяся до этого в фильмах "Крепкий Орешек 4", "Миссия невыполнима 3", в ролях сторонних пилотов выступят Кристина Миллиан ("Будь Круче", "Пульс"), Джек Янг (сериал "Скорая помощь"), Курт Касерс (сериал "Побег), Хэзер Фокс (сериал "Доктор Хаус"), Лоуренс Адиса (сериал "Скорая помощь), а роль назойливого и злого полицейского Келлера, ненавидящего уличные гонки, сыграет аудиоактер Пол Пейл. Использовавшийся ранее на съемках видеовставок Most Wanted, голубой задник, что примечательно, будут комбинировать с полноценными декорациями.

Концептуально Undercover походит опять же на Most Wanted, а это значит, что в игре присутствуют беснующиеся полицейские, открытый для исследования игровой мир и нет никаких ночных разъездов по влажному асфальту. Стритрейсерские страсти разгорятся в городе Tri-City Bay, поделенном на районы Palm Harbor, Port Crescent и Sunside Hills. Архитектура окружения станет более сложной и многоуровневой, что расширит общую площадь игрового мира и разнообразит локации.

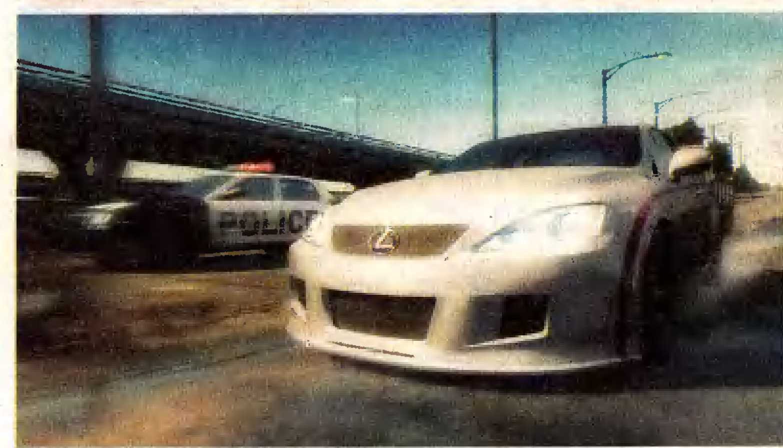
Что касается игровых режимов, то каких-то существенных новшеств и потрясений не случится. На месте пущенных под нож дрифта и драга появится новый режим Chase, в котором необходимо не только выполнить поставленную задачу (приехать первым или успеть преодолеть определенный участок трассы за отведенное время, например), но и оторваться от агрессивных и надоедливых полицейских, да Highway battle — гонки на высокоскоростных шоссе, с плотным трафиком.

Следуя последним тенденциям моды, как и Race Driver GRID, Undercover будет балансировать на тонкой аркадно-симуляторной грани, стараясь привлечь как хардкорную, так и казуальную аудитории. Парящие над дорожным полотном и поворачивающие на сто восемьдесят градусов без потерь в скорости силикатные кирпичики, обитающие во всей пост-underground линейке, похоже, навсегда уйдут в небытие. Физическая модель будет представлять нечто среднее между типа-симуляторной физикой Pro Street и чрезмерно аркадным управлением NFS'ов старого покроя. Из интересных нововведений стоит обратить внимание на возможность включить заднюю передачу на полном ходу, выполнить таким образом полицейский разворот и эффектно попускать густой дымок из-под буксующих колес.

Нельзя не упомянуть опцию с будоражащим воображение названием Heroic Driving Engine, позволяющую, представьте себе, делать головокружительные маневры на чуть ли не сверхзвуковой скорости. Прославившийся своей бестолковостью slo-mo режим опять будет помогать нам покорять крутые повороты и облегчит лавирование в потоке встречных авто. Модель повреждения обещают сделать более детальной, хотя степень улучшения ее не уточняется, вероятнее всего, как и в Pro Street, разрешат отломить бампер да поцарапать капот.









Крупного пополнения в автопарке не предвидится, большинство автомобилей пригонят из предыдущих игр серии, хотя лицензируют и парочку новых машин, таких как Lexus IS-F и Audi R8.

***

Из очередного NFS'a получится, вероятнее всего, нетребовательная к пользователю, удобоваримого качества аркада, уровня чуть повыше Pro Street (производственный цикл был в этот раз не год, как обычно, а 16 месяцев). Все последующие NFS'ы также будут выходить ежегодно, но разрабатываться станут уже не столь стахановскими темпами (два года двумя командами параллельно), что, конечно, положительно отразится на качестве конечного продукта. Анонсирована игра, кстати, для всех технических устройств, худо-бедно способных отображать графическую информацию, и стороной обойдет лишь программируемые калькуляторы.

Локтионов Алексей

виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-443. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Верстка Александра Воронецкого.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора.
Подписано в печать 8.10.2008 г. в 21.00.

Тираж 26 481 экз. Цена договорная. Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 5452.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12